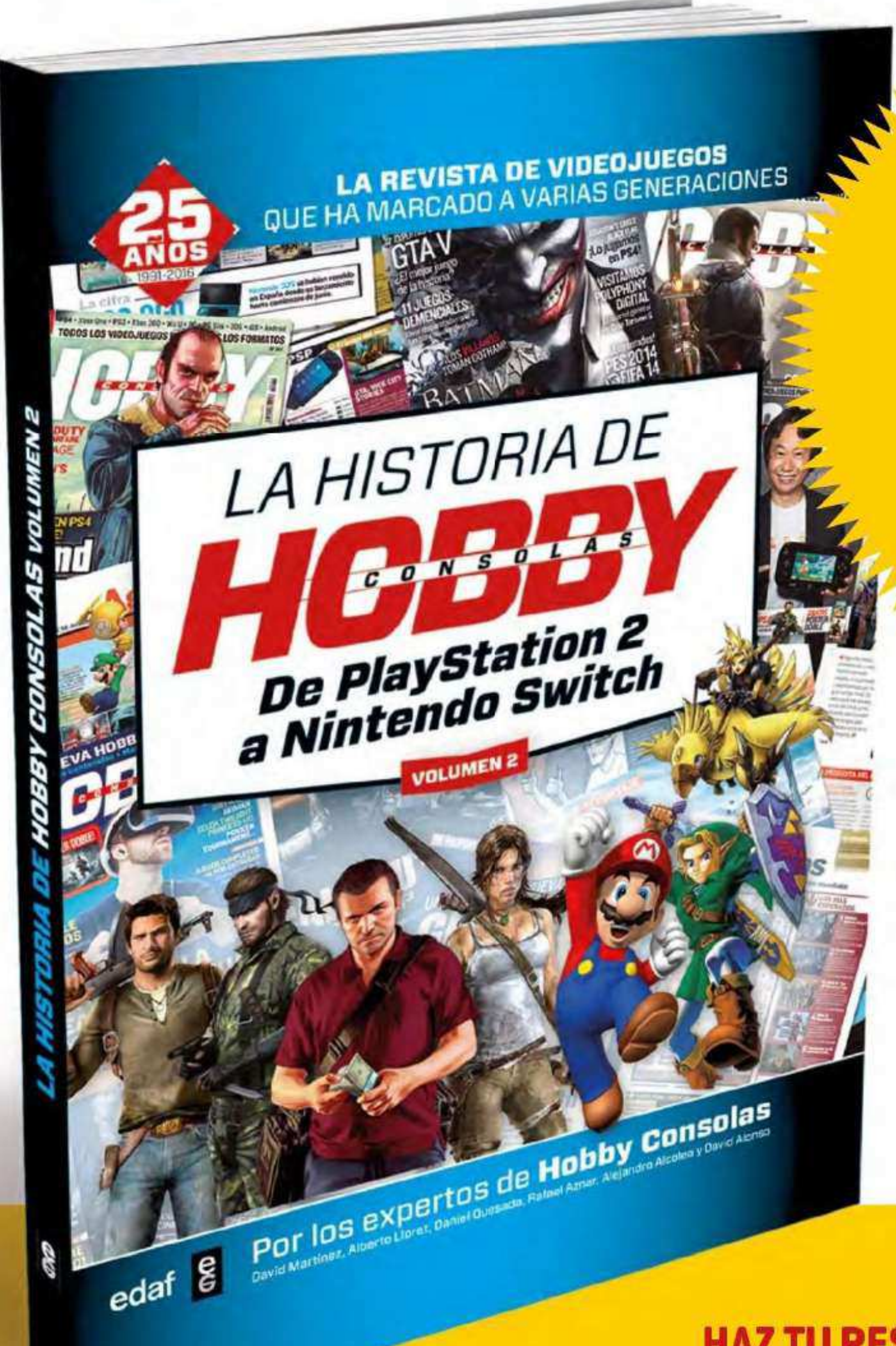


132 PÁGINAS
POR LOS EXPERTOS DE HOBBY CONSOLAS
RETRO HOBBY
LA MEJOR RECOPILACIÓN DE CONTENIDOS RETRO | EDICIÓN COLECCIONISTA
REPORTAJES A FONDO
MONOGRÁFICOS DE LAS MEJORES SAGAS
LA PUBLICIDAD QUE MARCÓ UNA ÉPOCA
¡Y MUCHO MÁS!
VOLUMEN 2
45 AÑOS DE HISTORIA RETRO
HARDWARE Y COMPAÑÍAS
Así se gestaron Atari, Super Nintendo, Master System, Game Gear...
LEYENDAS QUE MARCARON ÉPOCA
Donkey Kong, Contra, Metroid, Street Fighter, R-Type, Punch-Out!! y más
RETRO HOBBY LOS MEJORES CONTENIDOS RETRO | EDICIÓN COLECCIONISTA VOLUMEN 2

COMPLETA TU COLECCIÓN

La historia de Hobby Consolas (y de los videojuegos que nos han acompañado) **continúa**. Prepárate a revivir momentos inolvidables, como el pulso entre **PS2, Xbox y GameCube**, la llegada de las nuevas **consolas portátiles** o auténticos fenómenos de masas, como **Wii**. **Con una dosis de nostalgia y mucho humor.**



OFERTA PRE PUBLICACIÓN:
LIBRO + 3 MESES SUSCRIPCIÓN A LA REVISTA
+ GASTOS DE ENVÍO GRATIS
Todo por solo 25€

AUTORES:
David Martínez
Alberto Lloret
Daniel Quesada
Rafael Aznar
Alejandro Alcolea
David Alonso

255 páginas
PVP: 25€

HAZ TU RESERVA YA EN store.axelspringer.es



Oferta pre-publicación válida para pedidos anteriores al 5 de noviembre 2017. El libro se pone a la venta el 6 de noviembre. A partir de esa fecha recibirás tu ejemplar

EDITORIAL



ALBERTO LLORET
Redactor Jefe de Hobby Consolas

alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM

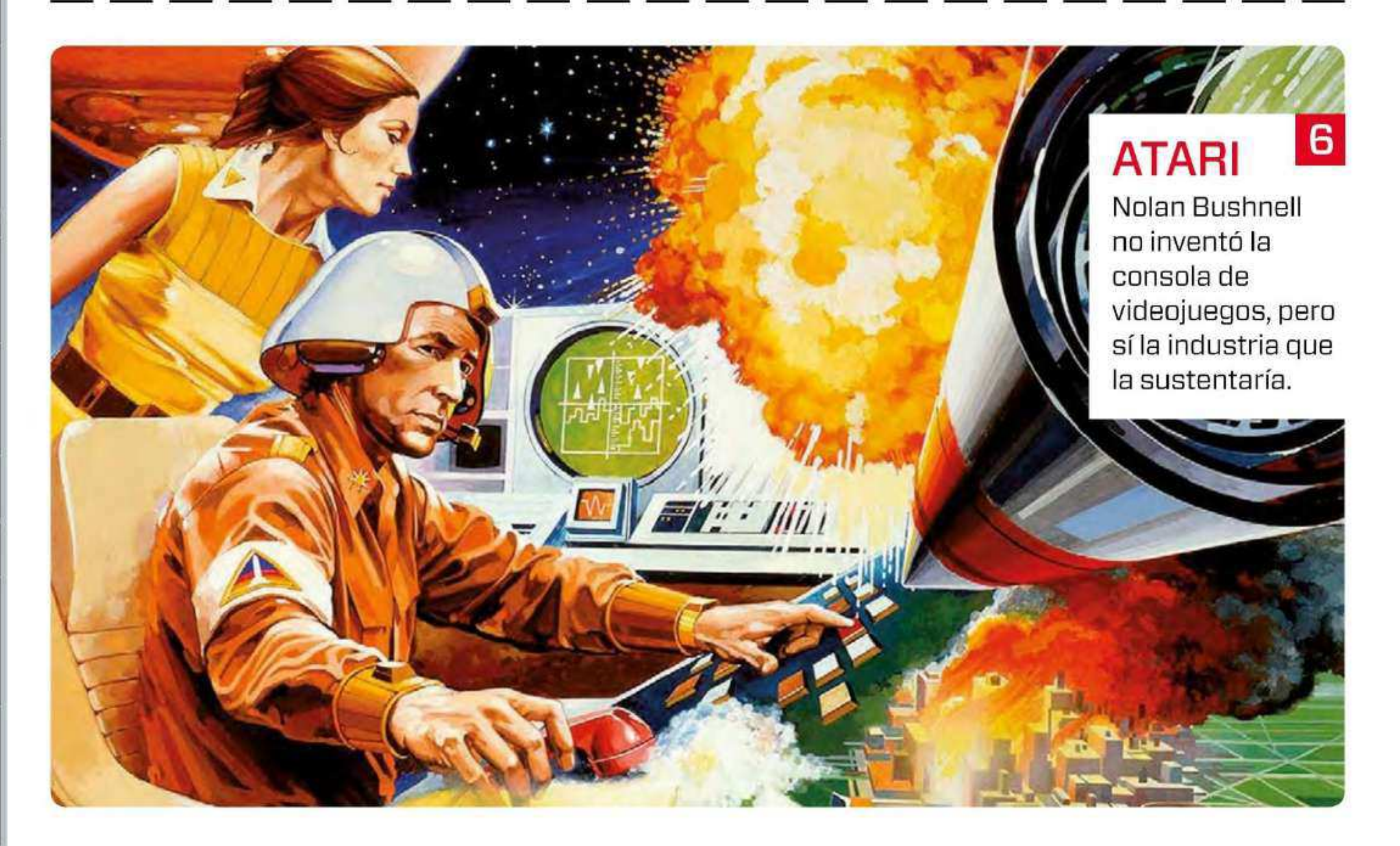
132 páginas de puro amor por los clásicos

A principios de este 2017 que ya toca a su fin, aparte de coordinar la redacción de Hobby Consolas en su edición impresa, me encomendaron una tarea más: tenía que preparar un volumen especial para los meses de verano. "¿Pero de qué temática?", pregunté. "De lo que tú quieras", me contestaron. De primeras, no tenía muy claro "el qué", pero, poco a poco, algunas señales me fueron conduciendo hasta llegar al germen del primer volumen de Retro Hobby, que lanzamos el pasado mes de junio. Esa primera señal fueron algunos emails, no uno, ni dos, y algunos mensajes en la web de la revista, que me preguntaban sobre la posibilidad de hacer algún volumen recopilatorio con los artículos retro de Hobby Consolas. La segunda y definitiva la encontré buceando en los números de los últimos 3-4 años. Como amante y coleccionista, babeaba revisitando reportajes y artículos que mis compañeros Bruno Sol, Fco. Javier Cabal, Marcos "The Elf" García, Rafael Aznar y yo habíamos escrito... y entonces pensé: ¿por qué no poner al alcance de aquéllos que no son lectores habituales de la revista todo este fabuloso material?



Así nació el primer volumen de Retro Hobby, un recopilatorio con algunos artículos de temática retro publicados en Hobby Consolas durante los últimos 3-4 años, que revisamos, actualizamos y ampliamos con nuevos datos (por ejemplo, modificamos algunas cronologías para dar cabida a los últimos juegos de algunas sagas). Un trabajo que, aun con pequeños fallos (sí, se nos escaparon algunos detalles y entono el mea culpa), en términos generales gustó. O al menos así me lo hicistéis saber algunos, bien por redes sociales, bien por otros medios, preguntando además por la posibilidad de ver en un futuro un segundo volumen de Retro Hobby. Pues bien, ante la buena acogida del primer número, nos hemos vuelto a poner manos a la obra para seleccionar otras 132 páginas con aquellos artículos que han pasado por las páginas de Hobby Consolas y que más nos han gustado: aniversarios de sagas míticas como *Metroid* o *Donkey Kong*, monográficos dedicados a los orígenes de compañías como Atari o de hardware como Super Nintendo y Game Gear. 132 páginas con información sobre clásicos, compañías, consolas y tendencias, como los juegos Full Motion Video, que marcaron un antes y un después. Pero, sobre todo, son 132 páginas escritas desde el amor más puro a unos tiempos, juegos y máquinas, que siguen vivos, pero que ya no volverán. ■

SUMARIO



ATARI 6
Nolan Bushnell no inventó la consola de videojuegos, pero sí la industria que la sustentaría.

COMPAÑÍAS

CONSOLAS
SEGA

NINTENDO

OTRAS CONSOLAS

ANIVERSARIOS DE JUEGOS

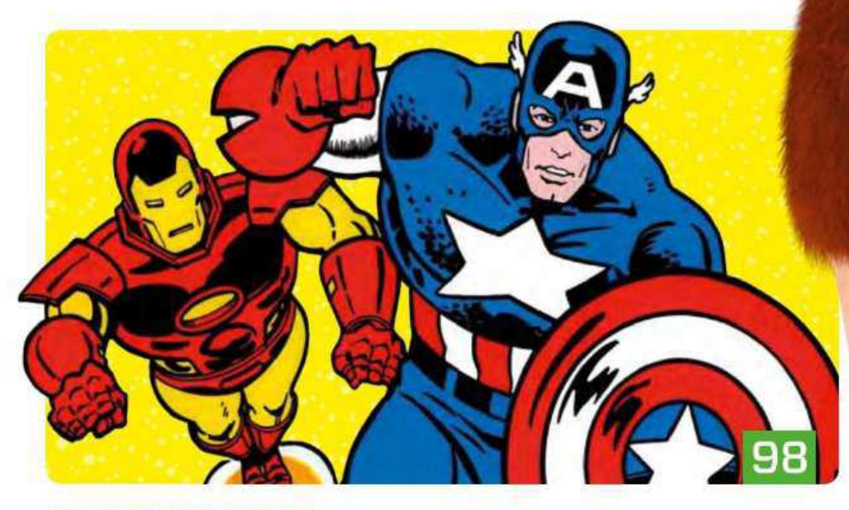
RECREATIVAS

CURIOSIDADES



SNES MINI

Repasamos los 20 clásicos y la joya inédita que encierra el "cerebrito de la bestia" en su interior.



DATA EAST

Desapareció hace ya tiempo, pero su extenso legado vivirá para siempre en nuestros corazones.



PLAYSTATION

Iba a ser la tercera en discordia, pero acabó superando a Sega y Nintendo. Los noventa acabaron siendo suyos...

DONKEY KONG 58

Nació como villano, pero su carisma le convirtió en uno de los héroes más queridos de Nintendo



TESOROS DE COLECCIONISTA

Si encuentras alguna de estas joyas en casa, enhorabuena. Te va a pagar media hipoteca.



ATARI

La pionera que creó una industria de la nada






Recordamos, y celebramos, la génesis de la compañía que creó, de la nada, la industria del videojuego

Sólo un puñado de visionarios está destinado a cambiar y moldear el mundo, abriendo puertas inimaginables para la inmensa mayoría. Uno de ellos, y uno al que los jugadores de videojuegos debemos mucho, fue Nolan K. Bushnell, quien, en 1966, empezó a dar los primeros pasos que acabarían por desembocar en el nacimiento de la industria del videojuego tal y como la conocemos hoy día. Este visionario, nacido el 5 de febrero de 1943 en Clearfield, Utah, vio más claro que nadie el increíble potencial que tenían los videojuegos en 1966, tras estudiar ingeniería eléctrica en la universidad de Utah, donde se alojaba uno de los primeros videojuegos, *Spacewar!*, desarrollado en 1962 por el profesor Steve Russell (con ayuda de dos alumnos, Martin Graetz y Wayne Wiitanen) para el primitivo computador DEC PDP-1. Nolan se colaba por las noches en el laboratorio para jugar con otros compañeros a *Spacewar!*, un juego de combate espacial para dos jugadores que incluía detalles como la física de Newton implementada y que abrió sus ojos a las posibilidades comerciales del videojuego. También alimentó esas sensaciones su trabajo a tiempo parcial en Lagoon Amusement Park, un salón recreativo con pinballs y añejas máquinas electromecánicas (galerías de tiro, bolos, basket o boxeo con "muñecos" articulados y palancas), que fueron las primeras máquinas que funcionaban con monedas. Allí, Nolan tuvo la visión de crear la primera máquina de videojuegos que funcionara con monedas. El sueño había comenzado.

Un tropiezo "espacial"

En 1969, Nolan estaba trabajando en Ampex, donde conoció al ingeniero Ted Dabney. Con la inspiración de *Spacewar!* aún en mente, Dabney y Nolan crearon una placa modificada capaz de conectarse a un televisor en blanco y negro para ejecutar su pri- »

PONG, EL ORIGEN DE UN IMPERIO

Pong nació como una prueba de hardware del ingeniero Al Alcorn, pero fue el primer éxito de Atari...



Foto de familia. Los artífices del éxito, de izquierda a derecha, Ted Dabney (en una de las pocas fotos suyas que hay), Nolan Bushnell, Fred Marincheck (el tipo de las finanzas) y Al Alcorn, diseñador del juego.



1.095 dólares. Eso es lo que costaba el mueble original de *Pong*, comercializado a partir del 30 de noviembre de 1972. Las primeras publicidades seguían haciendo alusión a Syzygy, la primera compañía de Nolan.

» mer juego, *Computer Space*, un título para un jugador en el que debíamos abatir dos ovnis. Nutting Associates, una compañía especializada en los mencionados juegos electromecánicos (y que ya en los 70 había flirteado, incluso, con primitivas máquinas FMV), se encargó de la producción y el lanzamiento de *Computer Space*... que no recaudó lo suficiente y se desterró pronto. ¿El motivo? Sus controles resultaban demasiado complejos, y no conectaron con la clientela de los pubs, los locales donde se alojaban este tipo de máquinas.

Syzygy, el primer paso

A pesar de este tropiezo, se estima que *Computer Space* vendió unas 1.500 unidades, lo que dio algo de oxígeno financiero a Nolan y Dabney para tomar distancia de Nutting Asociates y pensar en otro juego más "comercial". Juntos, fundaron Syzygy en 1971, aunque no tardaron mucho en descubrir que ese nombre ya estaba registrado en California, lo que les obligó a rebautizar la compañía como Atari, una expresión que proviene del juego de mesa japonés Go, uno de los favoritos de Nolan, y que, en el contexto del juego, significa "estoy a punto de ganar". Dabney fue el encargado de crear la tecnología que permitía mover puntos por una pantalla (llamada Spot Motion Circuit) sin necesidad de un, por entonces, caro ordenador. Acababan de plantar la semilla que daría como fruto el primer mueble de recreativa a precio razonable.

Nolan tenía en mente crear un arcade de velocidad que conectara mejor con la "parroquia" de los pubs, pero ni el hardware ni los conocimientos técnicos estaban aún a la altura. Mientras, en 1972, Magnavox empezaba a exhibir la primera consola doméstica, Magnavox Odyssey. A una de esas demostraciones acudió Nolan... y ahí, en el juego *Table Tennis*, pudo encontrar el germen para el que acabaría siendo el primer juego de Atari.

El primer empleado de la compañía fue el ingeniero Allan Alcorn, al que Nolan y Dabney conocieron en Ampex. Era un "novato" en la materia al que Nolan quería "desfogar". Sus primeros pinitos se orientaron como una toma de contacto con la tecnología para poner a prueba sus habilidades, pero acabó siendo el primer juego comercial de Atari: había nacido *Pong*.

A pesar de las similitudes con *Table Tennis*, entre ambos había mu-

EL PRIMER HOGAR DE **MUCHOS GENIOS**

Como pionera, Atari fue la "incubadora" de la que surgieron talentos únicos, tanto de la ingeniería aplicada al videojuego como de su diseño y su creación. Recogerlos todos es imposible, pero he aquí una muestra...



NOLAN BUSHNELL
Mente inquieta que no sólo fundó Atari; también Chuck E. Cheese Pizza Time, una incubadora de empresas...



ALLAN ALCORN
Bajo la batuta de Nolan y Dabney, creó *Pong*, y supervisó los *Breakout*. Después, asesoró a muchas startups de Silicon Valley.



STEVE BRISTOW
Otro histórico de Atari que, junto a su mujer, creó versiones para dos jugadores de muchos títulos. Creó *Tank*, *Breakout*...



STEVE JOBS
El empleado número 40 de Atari fue el legendario fundador de Apple, quien, con ayuda de Wozniak, creó el hardware de *Breakout*.



STEVE WOZNIAK
Cofundador de Apple y amigo de Jobs, trabajaba de día en HP, pero le ayudaba por las noches con la placa de *Breakout*.



CAROL SHAW
Considerada una de las primeras mujeres desarrolladoras de juegos, creó *3-D Tic Tac Toe* en 1978 para VCS. Después, saltó a Activision.



JOE DECUIR
Ingeniero que diseñó la VCS y la serie Atari 800. Fuera de Atari, participó en la creación del Amiga, las especificaciones Bluetooth...



DAVID CRANE
Programador que, no conforme con los royalties, dejó Atari con Allan Miller, Jim Levy, Bob Whitehead y Larry Kaplan para fundar Activision.



JAY MINER
Ingeniero que unificó en un chip los componentes de la salida de vídeo de Atari 2600 y ordenadores de 8 bits. También fue el padre del Amiga.



HOWARD SCOTT WARSHAW
Diseñador de uno de los mejores juegos de Atari 2600, *Yar's Revenge*, y del peor, *E.T. El Extraterrestre*.

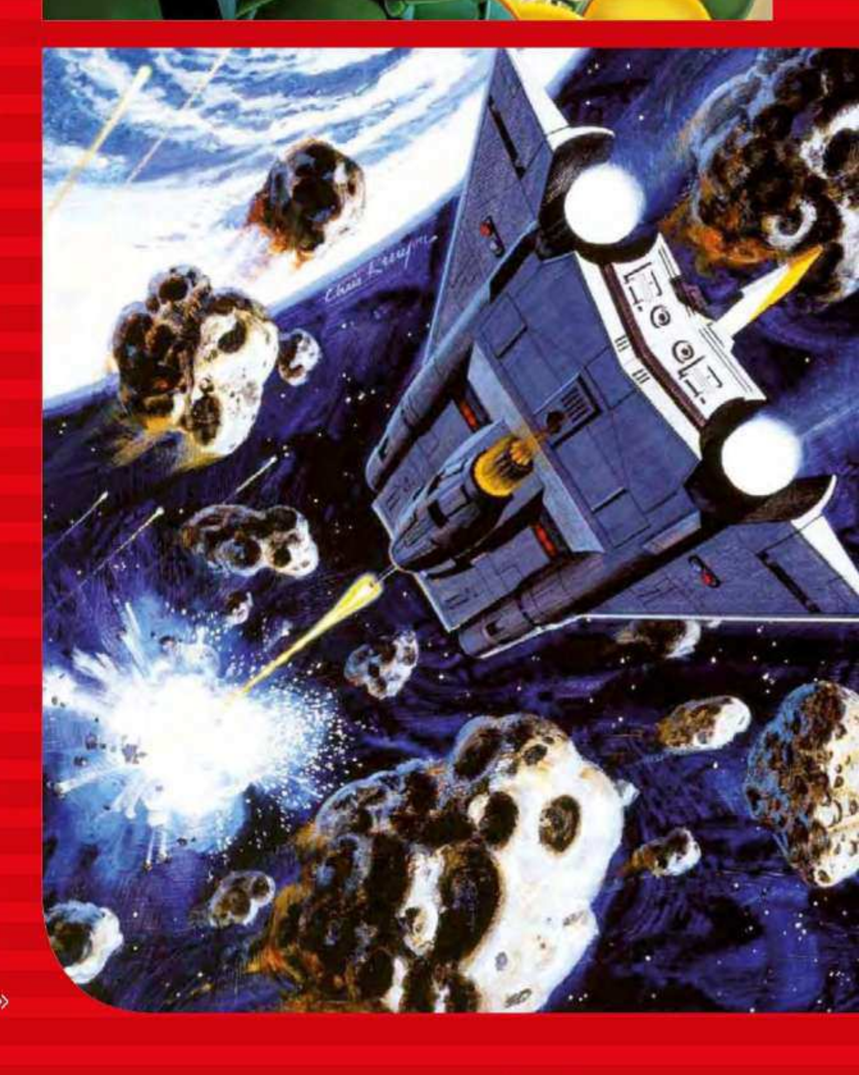
chas diferencias, como que la bola iba adquiriendo más velocidad cuanto más tiempo estaba en juego, que su rebote dependía de cómo fuera golpeada, tenía sonido... En septiembre de 1972, colocaron un prototipo terminado y funcional en Andy Tapp's Tavern, con cuyo dueño mantenían una muy buena relación. Había que poner a prueba el producto... y no hace falta decir que fue un éxito rotundo, con gente que acudía al pub no a consumir, sino a jugar. De hecho, el propio Al Alcorn contó hace no mucho que, un buen día, al poco de colocar el prototipo de *Pong*, el dueño del pub le llamó para decirle que fuera, porque la máquina había dejado de funcionar. El problema era que el recipiente para recoger las monedas, una gran botella de leche, estaba llena y ya no cabían más cuartos de dólar en su interior...

Autopista hacia el éxito

En un primer momento, Atari se planteó ofrecer la fabricación de *Pong* a Midway y Bally, pero vieron claro que tendrían más beneficios sacándolo ellos mismos adelante. El problema era que, como el rock'n roll en los años 50, los pinball no estaban bien vistos (en algunos estados estaban incluso prohibidos). Aun así, consiguieron la financiación y empezaron a fabricar y vender los muebles de *Pong* a finales de 1972 (en 1973, comenzó la exportación). La producción era lenta y se estima que, tras un año, había 2.500 máquinas, y 8.000 a finales de 1974. Del modelo original, el mueble amarillo, se estima que hay unas 12.000 unidades y que cada una, al día, generaba 40 $ (lo que hoy en día serían unos 200 €). La máquina se instaló no sólo en pubs, sino también en restaurantes, pizzerías, parques de ocio y otros lugares, poniendo al alcance de todo tipo de usuarios, desde "currelas" a estudiantes, una tecnología y unos conceptos que, hasta hacía apenas un lustro, eran coto privado de las universidades y, además, con un carácter meramente experimental. Con *Pong*, Atari preparó el terreno para la fiebre recreativa que se desataría a nivel mundial años después, con títulos célebres como *Space Invaders*. »



PONG DOMÉSTICO. En diciembre de 1975, Atari lanzó la primera versión doméstica. Una máquina que se creó a petición de los almacenes Sears y que fue un éxito.



Desconfío del consenso, porque, en general, a la gente más estúpida le gusta estar de acuerdo con una mayoría. **NOLAN K. BUSHNELL.** Fundador de Atari

LA ATARI MÁS PROLÍFICA

La aparición de los microprocesadores y su capacidad para miniaturizar los ordenadores hicieron que Atari apostara también por el mercado doméstico, centrándose tanto en las consolas como en los ordenadores. Éste es su legado.

CONSOLAS



ATARI 2600 1977
Conocida como Atari VCS (Video Computer System) hasta 1982, como consola normalizó el uso de microprocesadores y cartuchos. Jay Miner creó el "TIA", el interfaz de audio y vídeo, para conectarse a la tele.

ATARI 5200 1982
Con una arquitectura similar a la de los ordenadores de 8 bits, se creó para competir con Intellivision, y acabó haciéndolo también con ColecoVision. Su pad incluye teclado numérico.

ATARI 7800 1986
Es la primera consola retrocompatible (con casi todo el catálogo de 2600) sin necesidad de un accesorio. Era superior a 2600 en gráficos, aunque el chip de sonido era el mismo.

ATARI XEGS 1987
Tras el "crash" de 1983, Nintendo demostró que aún había mercado para las consolas. Atari reentró con este modelo, un ordenador XE65 rediseñado.

ATARI LYNX 1989
La primera portátil con pantalla LCD a color fue una portentosa máquina de 16 bits que destacó por detalles como un diseño ambidiestro. Tuvo un rediseño.

ATARI JAGUAR 1993
La última consola de Atari se promocionó como la primera de 64 bits. Su arquitectura multichip complicaba el desarrollo de juegos. No vendió bien.

ORDENADORES



ATARI 400 / ATARI 800 1979
Los primeros ordenadores de 8 bits de Atari fueron bautizados en virtud de la RAM de que dispondrían (4KB para el 400 y 8KB para el 800), pero, finalmente, ambos se lanzaron con 8 KB. La RAM del 800 se podía ampliar hasta 48 KB, pero eso generaba problemas de calor.

1200XL 1983
Los sucesores de los 400 y 800 iban a ser los 1000 y 1000X (16 y 64 KB de RAM), pero se desechó la idea y sólo se lanzó este 1200XL, que tenía fallos de diseño y era bastante caro. Casi compensaba más el 800...

600XL / 800XL 1983
Sucesores espirituales, respectivamente, de los Atari 400 / 800 y 1200XL. 800XL fue el ordenador de 8 bits más exitoso de Atari, aunque la producción, realizada en Asia, llegó con cuentagotas.

65XE Y 130XE 1985
Los primeros Atari de la era Tramiel, tras ser despedido de Commodore. Eran el reemplazo del 800XL, contando con 64 y 128 KB de RAM, respectivamente.

ATARI ST 1985
El primer ordenador de Atari con una interfaz gráfica de usuario. Su procesador, el Motorola 68000, era de 16-32 bits y, según el modelo, tenía hasta 1 MB de RAM.

ATARI FALCON 1992
Es el último ordenador de Atari y la versión definitiva de la serie ST. Con dos procesadores Motorola, uno de ellos (el 56001) dedicado casi por completo al sonido.

En 1981, ésta era una compañía que logró un beneficio operativo de 375 millones de dólares. Estaba más allá de la comprensión: la compañía que más rápido había crecido en la historia de Estados Unidos. ¡Esto fue una explosión!

MANNY GERARD. Codirector de Operaciones en Warner Communications (1974-1984)

» El éxito trae problemas

El éxito de *Pong* fue muy duradero y, durante los siguientes años, seguía recaudando cantidades astronómicas. Las ganancias de cada máquina se repartían al 50% entre Atari y el dueño del mueble. Cuenta la leyenda que los trabajadores iban a recoger las sacas de monedas a horas intempestivas, e incluso escoltados, como Steve Bristow, por su mujer con un hacha.

El imparable éxito se manifestó de muchas maneras. Por ejemplo, los almacenes Sears (un "Corte Inglés" a lo bestia) se acercaron a Atari para que produjeran una versión doméstica de *Pong*, que ellos venderían como Sears Telegames. La idea inicial era producir 50.000 unidades, pero Sears acabó vendiendo más de 200.000 durante el primer año. Fue uno de los regalos estrella de las navidades de 1975. El éxito de Atari también tenía otras patas, como Kee Games, una compañía que creó la propia Atari para comercializar sus juegos, con algunos cambios, a través de otros distribuidores (y, así, sortear los acuerdos de distribución exclusiva y llegar a más sitios). Pero los problemas habían comenzado antes. En 1974, Magnavox, alentada por Raph. H. Baer, el llamado padre de los videojuegos y creador de la Brown Box (lo que acabó siendo Magnavox Odyssey), los llevó a juicio por el parecido de *Pong* con su *Table Tennis*. La sangre no llegó al río, ya que, aparte de pagar una cantidad no revelada (se estima que pudo ser un millón de dólares), se convirtieron en licenciatarios de Magnavox, lo que les permitía seguir en el negocio y no infringir otras patentes, ya fueran de juegos o de aparatos que se conectaran al televisor. Así, además, se quitaban de costosas batallas legales para acabar con los numerosos clones de *Pong*, ya que tampoco tenían la patente del juego (lo registraron en 1972, pero los plazos del proceso de registro se dilataban en el tiempo). La respuesta de Atari fue, ni más ni menos, crear nuevos y maravillosos juegos, como *Tank*, que la salvó de la quiebra, o *Breakout*.

Un estilo único

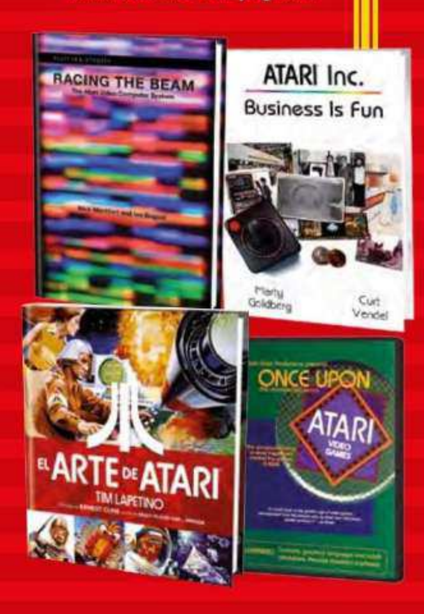
Lo cierto es que, desde sus orígenes, Atari tuvo un estilo único en todo, incluso de puertas para adentro. Son legendarios sus viernes de excesos (al- »



PUBLICIDAD DE OTRA ÉPOCA

No sólo por ser del siglo pasado, sino también por sus contundentes mensajes, orientados claramente a asentar la marca ("Por qué Atari es la número 1") o, incluso, afianzarse en que no era un juguete ("This is not a toy"). Máximas que, hoy en día, ninguna compañía utiliza...

AHONDANDO EN LA HISTORIA DE ATARI...
Si quieres bucear más en la historia de esta pionera, hay multitud de referencias, aunque la mayoría en inglés, como "Atari Inc.", el documental "Once Upon Atari" (también en Youtube) o el más técnico "Racing the Beam". Norma acaba de Editar "El arte de Atari", interesante y bello volumen de casi 400 páginas.

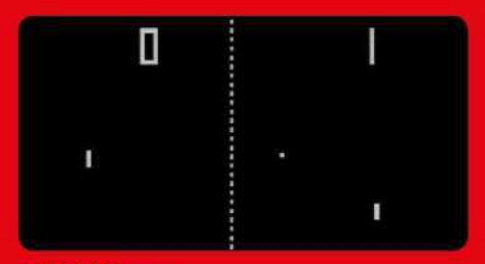


Transformar la televisión de un medio pasivo a un medio activo: eso fue lo que sabíamos que estábamos haciendo, y fue superexcitante ser pioneros en ese campo.

HOWARD SCOTT WARSHAW. Diseñador de juegos de Atari

LOS JUEGOS QUE LA DEFINIERON

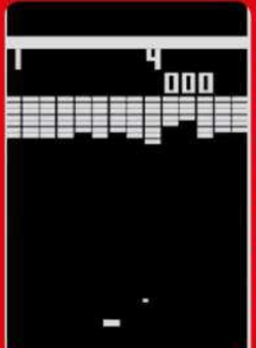
La Atari más creativa desplegó todo su potencial en los salones recreativos hasta mediados de los años 80. Éstos son algunos de los títulos que engordaron su leyenda...



PONG 1972
Aunque deriva de otros juegos primitivos, como *Tennis for Two*, fue el primero en explotar la visión comercial del videojuego, al tiempo que introdujo algunos elementos, como sonido, físicas para la bola, etc.



TANK 1974
Kee Games, la "rival" propiedad de Atari, se marcó éxitos como este *Tank* o juego de combate con tanques, que salvó las cuentas de Atari en la época de los clones de *Pong*.



BREAKOUT 1976
El famoso juego de destruir "ladrillos" es obra del creador de *Tank*, Steve Bristow, y de Nolan. Para la ejecución técnica, se contrató al joven Steve Jobs, que pidió ayuda a su amigo Steve Wozniak para sacarlo adelante. De él, surgieron numerosas secuelas.



ASTEROIDS 1979
Cocreado entre Lyle Rains y Ed Logg, retomaba ideas de *Computer Space*, pero para destruir "pedrolos" espaciales que se dividían en fragmentos pequeños.



MISSILE COMMAND 1980
Diseñado y programado por Dave Theurer, e inspirado en la Guerra Fría, nos invitaba a repeler una lluvia de misiles.



BATTLEZONE 1980
Diseñado por Ed Rotberg, fue de los primeros juegos en aplicar mallas vectoriales, en un arcade de combate con tanques. El mueble es recordado por su periscopio...



CENTIPEDE 1981
Otro clásico arcade, creado por Ed Logg y Dona Bailey, en el que debíamos acabar con el ciempiés que descendía por la pantalla.



TEMPEST 1981
Theurer se sacó de la manga un shooter único en concepto y tecnología (el sistema vectorial de color QuadraScan).



STAR WARS 1983
En plena fiebre por Star Wars, Atari desarrolló un gran shooter vectorial en primera persona, que recreaba momentos icónicos.



FIREFOX 1984
Basado en la película homónima de Clint Eastwood de 1982, fue un vistoso juego Laserdisc.

CON UN OJO EN **EL FUTURO**

Atari se caracterizó por su carácter visionario y su capacidad creativa, como atestiguan sus proyectos cancelados.





MINDLINK
¿Una diadema para controlar con la mente los juegos? Más bien con los impulsos eléctricos... pero se canceló en 1984. Iba a costar 99 $.

COSMOS
En plena fiebre holográfica, Atari culminó una portátil con esta tecnología... pero se canceló en 1981. Existen dos prototipos funcionales.

JAGUAR VR
Diseñado para competir con Virtual Boy, nació y murió en 1995. La fusión de Atari y JTS supuso la destrucción de casi todos los prototipos.

» cohol, drogas...), su "ethos" de trabajo, que premiaba el individualismo (cada desarrollador tenía seis meses para crear su juego y se podía organizar como quisiera), o, incluso, el ambiente de trabajo, más propio de una universidad, con constantes novatadas. Nada impedía que fueran creativos, que compartieran conocimientos y, sobre todo, que crearan tecnología que, hasta entonces, no existía. Atari fue la cuna de muchos genios que, sin ella, quizá nunca habrían eclosionado. En muchos sentidos, la compañía fue decisiva para dar forma a Silicon Valley.



El final de una era

Cuando llegó el momento de dar el siguiente paso para crecer, con planes que pasaban por fabricar su primera consola (Atari VCS / 2600) o introducirse en el mercado de los ordenadores domésticos, Nolan vio claro que necesitaba una inyección de dinero. ¿La solución? Vender la compañía a un gigante como Warner Communications, que compró Atari sin dudarlo. Era la compañía americana que más rápido había crecido, y había multiplicado sus beneficios en un cortísimo lapso de tiempo. Pero, tras la compra, el espíritu "libre" de Atari chocó con el serio corporativismo de Warner, lo que acabó con el despido de Nolan (quien montó una incubadora de empresas, fundó la cadena de restaurantes Chuck E. Cheese, compró Bally Sente para volver al mundo del videojuego...) y, algunos años después, la salida de muchos de los genios de la compañía (algunos, por ejemplo, fundaron Activision). Para cuando llegaron las pérdidas, la sobresaturación de producto mediocre y el "crash" del 83, Warner ya había cortado de raíz el talento y la investigación que hacía única a Atari. La compañía cayó y resurgió varias veces en manos de distintos dueños... pero ya nunca volvió a ser la misma. ■



LA ATARI DEL SIGLO XXI. **Atari ha sufrido numerosos vaivenes y, tras la última bancarrota de 2013, la compañía se acaba de volver a poner en pie, esta vez sobre dos "patas". Por un lado, trabaja en una línea de tecnología para llevar, como esta gorra con altavoces; por otro, trabaja en Ataribox, una nueva consola.**



KONAMI

ECOS DE UN PASADO MEJOR

Videojuegos, trading cards, bandas sonoras, tragaperras, máquinas de fitness... Todo vale para el gigante nipón.

Todo comenzó en 1969, cuando Kagemasa Kozuki, actual presidente de Konami, fundó Leijac, una empresa de alquiler y reparación de jukebox en Toyonaka (Osaka). El siguiente paso fue introducirse en el mercado de las máquinas recreativas, pachinko y similares, para lo cual se fundó Konami Industry Co. Ltd., en 1973. El nuevo nombre, Konami, estaba formado por las sílabas y las primeras letras de los apellidos del fundador y sus tres socios. Kozuki, un enamorado de *Pong*, decidió probar suerte en el mercado local del sector del videojuego con *Maze* (1974) , una primitiva recreativa a la que siguieron *Block Game*, *Block Invader* y *Space Ship*. Pero llegó 1978 y *Space Invaders*, de Taito, conmocionó el panorama lúdico...

Scramble y *Frogger*: Konami despega

Kozuki compró un *Space Invaders*, realizó ingeniería inversa y, en 1979, aparecieron tres títulos de Konami: *Space King*, su secuela (clones del shooter de Taito) y *Space War*, un innovador arcade para dos jugadores. Mientras Kozuki buscaba nuevos mercados y expansión internacional, el departamento de I+D se puso manos a la obra para crear una nueva y potente placa. Dicho hardware fue bautizado como Scramble, en honor al futuro videojuego que no pudo recrearse en la placa anterior por limitaciones técnicas.

En esos días se firmaron acuerdos con Stern, para distribución en EE.UU., y con Sega, para Japón. El éxito de *Scramble* y su secuela *Super Cobra*, *Amidar* o *Video Hustler*, fue incluso superado por *Frogger*. Pero el reconocimiento popular se lo llevaron Stern y Sega, eclipsando a Konami, así que se creó el logotipo de la compañía y se establecieron oficinas en EE.UU. Continuaron los éxitos con *Time Pilot*, *Gyruss* y *Track & Field*. En 1983, comenzó a producir software para MSX y, dos años después, para Famicom. Títulos como *Gradius*, *Salamander*, *Green Beret*, *Contra*, un tal *Metal Gear* o *TMNT* expandieron la grandeza de Konami.

En los 90, la compañía publicó juegos para PC Engine y Mega Drive, y rubricó un ciclo 1991-93 de ensueño en SNES. Un año más tarde pisó territorio PlayStation, donde alcanzó la gloria con *Symphony of the Night*, *Metal Gear Solid* y *Silent Hill*. Bemani, el sello musical, nació en 1997 y el negocio de las trading cards se inició en 1998 con *Yu-Gi-Oh!*

El nuevo siglo comenzó fuerte: Konami seguía produciendo juegos a buen ritmo, mientras desarrollaba el mercado de las tragaperras o el equipamiento deportivo para sus gimnasios, hasta llegar a un último lustro que ha estado centrado en Snake, la saga *PES* y los *Castlevania* de MercurySteam.

LA COMPAÑÍA

PAÍS: Japón

CIUDADES: Tokio (HQ), Kobe y Kanagawa (oficinas) y Osaka (estudios).

AÑO DE FUNDACIÓN: 1969

FUNDADOR: KAGEMASA KOZUKI
Konami fue fundada en 1969 como empresa de alquiler y reparación de jukebox en Toyonaka (Osaka) por Kagemasa Kozuki, su actual presidente.

NÚMERO DE EMPLEADOS: 4.578 (2016)

OFICINAS: El cuartel general de Konami está situado en un gigantesco distrito urbano formado por seis grandes edificios, llamado Tokyo Midtown, exactamente en el Midtown East.

TÍTULOS Y SAGAS POPULARES:
Su primer juego fue *Maze*, una primitiva recreativa de 1974. Desde entonces, no ha parado de regalarnos clásicos. *Amidar, Frogger, Scramble, Gyruss, Green Beret, Yie Ar Kung Fu, Track & Field, Time Pilot, Gradius, Salamander, Contra* y otras sagas como *Castlevania*, *Parodius*, el compendio Bemani, *Silent Hill* o *PES*, por citar algunos.

LA INFLUENCIA ACTUAL DE KONAMI EN EL VIDEOJUEGO SE REDUCE A LA SAGA PES Y A METAL GEAR SOLID

HIDEO KOJIMA

MUCHO MÁS QUE METAL GEAR

DESDE SU LLEGADA EN 1986, TODA SU VIDA ha estado ligada a Konami, hasta finales de 2015, cuando anunció que Kojima Productions se convertía en estudio independiente. Ha intervenido en todas las entregas de *Metal Gear*, un total de 31, pero además, es "culpable" de participar en el clásico *Penguin Adventure* y de maravillas como *Snatcher* o *Policenauts*, los *Zone of the Enders*, la saga *Boktai*, tres "visual novel" de la serie *Tokimeki Memorial*, el cancelado *Silent Hills*...





Han pasado 28 años entre el primer *Metal Gear* de MSX2 y su última entrega, *The Phantom Pain*.

LAS SAGAS LEGENDARIAS




CASTLEVANIA
Los Belmont y su *Akumajo Dracula* debutaron hace exactamente 31 años. Desde entonces han aparecido 42 entregas, máquinas tragaperras incluidas. *Symphony of the Night* es nuestro favorito.




GRADIUS / SALAMANDER
El shoot'em up más influyente vio la luz en 1985 y su hermano *Salamander*, un año después. Su legado, un total de 19 episodios, con pachislot incluida...




PARODIUS
La cómica saga shooter comenzó su andadura en MSX y terminó en PlayStation con el estratégico *Paro Wars*. Bueno, realmente, hay tres títulos más para tragaperras y cinco en formato pachinko.



CONTRA / PROBOTECTOR
Run and gun legendario donde los haya que recibió el bautismo de *Probotector* en Europa. Hay 14 entregas y, esta vez, no incluiremos los dos pachislots...




SILENT HILL
Terror en estado puro y rival de género de *Resident Evil*. Los cuatro capítulos iniciales son una maravilla; los seis posteriores no mantuvieron la calidad deseada.




ISS / PES
La serie futbolera comenzó en SNES en 1995 y sumó 18 entregas antes de pasar a llamarse *Pro Evolution Soccer* en Europa, en noviembre de 2001.




SUIKODEN
Desde 1995, Konami sumó a su legado esta gran saga rolera, que ha protagonizado una docena de episodios, de los cuales hemos podido disfrutar seis en Europa.

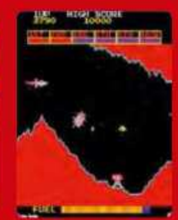



BEMANI
La popular división musical de Konami nos deleitó con *Beatmania, Dance Dance Revolution, Pop'n Music, Guitar Freaks, Drum Mania, Keyboard Mania*, etc...

CINCO COIN-OPS INOLVIDABLES DE KONAMI



FROGGER
La recreativa de la rana temeraria fue publicada por Sega.



SCRAMBLE
El gran shoot'em up horizontal, legendario y fundacional.



TRACK & FIELD
Junto a *HyperSports*, fue culpable de que machacáramos botones en los años 80.



SUNSET RIDERS
¿Quién no recuerda aquellas partidas multijugador con Steve, Billy, Bob y Cormano?



TMNT
Un genial beat'em up para cuatro jugadores que triunfó en los salones recreativos en 1989.

HAL LABORATORY

CUNA DE MITOS E ICONOS

Junto a Intelligent Systems y Game Freak, HAL cierra el tridente de compañías "2nd party" de Nintendo más exitosas



LA COMPAÑÍA

- **PAÍS:** Japón
- **CIUDAD:** Tokyo
- **AÑO DE FUNDACIÓN:** 1980
- **FUNDADOR:** **HIROJI IWASAKI** El mito dice que HAL nació como un grupo de amigos que se reunía en un piso de Akihabara para crear juegos.
- **DIRECTOR ACTUAL:** **MASAYOSHI TANIMURA** Fue uno de los miembros fundadores de la HAL, y en el año 2000 tomó el relevo de Satoru Iwata al frente de la compañía.



- **NÚMERO DE EMPLEADOS:** 153
- **OFICINAS:** Actualmente tienen tres centros de trabajo. Las oficinas centrales y un centro de desarrollo en Tokyo, y otro en Yamanishi.
- **TÍTULOS Y SAGAS POPULARES:** Las más populares son *Kirby* y *Smash Bros.*, aunque tiene series clásicas como *Adventures of Lolo, Earthbound, Pokémon Snap* y *Stadium, Picross 3D* y más.

Los primeros pasos de muchos estudios son idénticos o muy parecidos, ya sean europeos, americanos o nipones. El caso de HAL Laboratory (también conocidos como HAL America o Halken), no es una excepción: un grupo de amigos que se reúnen en un apartamento alquilado —en el mítico barrio de Akihabara— para crear sus propios juegos. Unos comienzos humildes, pero que sirvieron para forjar unos lazos de amistad inquebrantables y un sólido espíritu creativo que hoy día, 37 años después, sigue latiendo fuerte en el corazón de HAL.

Una declaración de principios

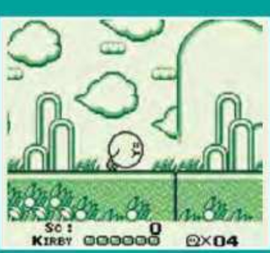
El grupo inicial lo formaron el gerente de unos grandes almacenes y un grupo de entusiastas empleados, entre los que se encontraban algunos nombres propios llamados a convertirse en iconos de la industria del videojuego, como Satoru Iwata. La elección del nombre, HAL Laboratory, no fue algo al azar. Su inspiración vino de la película de Stanley Kubrick "2001: una odisea del espacio", exactamente en honor al calculador ordenador HAL 9000, aunque posteriormente Iwata confesó que también se debía a que HAL era el resultado que formaban las letras anteriores a IBM, para reflejar así que querían ir un paso por delante del coloso americano.

Aunque su vocación era crear videojuegos, lo cierto es que sus primeros trabajos se centraron en diseñar y fabricar periféricos para MSX. En concreto, un escáner y un mando con bola deslizante (o "trackball"). Su buen rendimiento comercial les permitió probar suerte con su verdadera vocación y así, en 1985, nació su primer juego comercial "oficial": el puzle *Eggerland* para MSX. Es el precursor de la saga *Adventures of Lolo*, con los que comparte mecánicas, protagonistas, villano, etc.

La compañía entonces se enteró de que Nintendo preparaba una potente consola, que acabaría siendo Famicom, y tirando de contactos consiguieron un contrato con Nintendo. Pero, lejos de poder crear sus propias obras, el primer trabajo de HAL fue "arreglar" un juego

CINCO SAGAS CLAVE DE LA COMPAÑÍA (Y OTROS TÍTULOS A TENER EN CUENTA)

Con 37 años de historia a sus espaldas, repletos de títulos para sistemas como MSX, ColecoVision o Famicom, resulta cuando menos complicado elegir sólo un puñado de títulos y series clave en la historia de HAL... pero sin duda alguna, ninguno de estos podía faltar. Desde el fundacional *Eggerland*, pasando por *Kirby* o su último gran éxito, *Smash Bros.*



KIRBY. La pseudo mascota "absorbente" de Nintendo debutó en Game Boy, y desde entonces, ha protagonizado cerca de 30 títulos. Es el más prolífico de HAL.

POKÉMON STADIUM. Transfiere tus Pokémon de 1ª o 2ª generación a las dos entregas del juego para librar combates en 3D y en la tele de casa (en Nintendo 64).

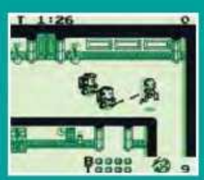


EGGERLAND - ADVENTURES OF LOLO. Un puzle que comenzó en MSX en 1985 y que se hizo popular a nivel mundial con la llegada a NES de sus tres títulos.

MOTHER. Serie de RPGs única, de ambientación "urbana" y temática alienígena. Tres títulos muy especiales que, o no han llegado, o lo han hecho tarde y sin traducir.

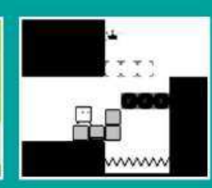
SMASH BROS. Ha sido el último gran "pelotazo" de HAL, que en Wii U ha ido incluso más lejos al incorporar personajes de Capcom, Platinum Games... y otros juegos.











OTROS TÍTULOS. "Arreglar" el *Pinball* de Nintendo fue un trampolín para HAL, que a partir de ahí encadenó títulos interesantes como *Ghostbusters II*. Y... ¿quién no recuerda *Pokémon Snap*? También manejan como nadie los puzles, como el genial *Picross 3D* o *BoxBoy* y secuelas.

"roto" de Nintendo: *Pinball*. Sus arreglos hicieron que el juego fuera todo un éxito, lo que sumado a otros trabajos menores, y también exitosos, les abrió las puertas a portar su serie *Eggerland/Lolo* y diseñar nuevos títulos, como *Mother* (conocido aquí como *Earthbound*, en el que Iwata también imprimió su huella) o el debut de *Kirby* en GameBoy, que fue un éxito inesperado incluso para Nintendo.

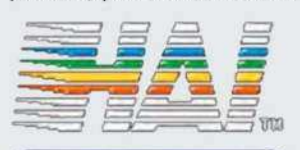
Esta concatenación de éxitos sufrió un tremendo varapalo en 1992, que casi terminó con el cierre de HAL al acumular una enorme deuda (se sumaron los costes de la construcción de un nuevo edificio y otros problemas). Nintendo acudió al rescate y realizó una gran inversión, con una única condición: que sólo desarrollaran para Nintendo. Así sellaron un futuro de estrecha colaboración y el estatus de "2nd Party". Desde entonces, ha sido un prolífico aliado que no sólo se ha sacado de la manga dos entregas más de la queridísima serie *Mother* (la tercera co-desarrollada con Brownie Brown), sino que han parido cerca de 30 entregas de *Kirby*, la soberbia saga de lucha *Smash Bros.* (que enfrenta a los principales iconos de Nintendo) o el más reciente y querido puzle *Boxboy* y su secuela.

Y todo, mientras se han mantenido fieles a un mantra que alimenta a las compañías más importantes del sector: cuidar sus creaciones hasta que estén listas, sin prisas, con cariño...



"INUTAMAGO", ALGO NUEVO NACE

El perro ("Inu") que incuba huevos ("tamago") es el actual logo de HAL (el antiguo es el de arriba) y representa su filosofía: crear algo nuevo a través del vínculo entre personas, que incuban con cariño.





MIEMBROS CLAVE EN LA HISTORIA DE HAL LABORATORY

SATORU IWATA Su mano estuvo presente en la mayoría de éxitos de HAL, como el concepto de *Kirby*.

MASAHIRO SAKURAI Padre de Kirby (del diseño del personaje) y máximo responsable de *Smash Bros.*

SHIGESATO ITOI Escritor, ensayista y blogger, fue clave en el diseño de la saga *Mother/Earthbound.*

HIROAKI SUGA El programador que creó las aventuras de Lolo o las animaciones del primer *Kirby*.

TAKASHI SAITO Diseñador clave en *Hole in One Golf*, el debut de *Kirby* y otros títulos de HAL.

JUN ISHIKAWA El compositor al que debemos las pegadizas melodías de *Kirby*, *Smash Bros*...

TAKAO SHIMIZU Pieza clave de Nintendo, fue el nexo entre las dos compañías (y apoyo técnico).

















INTELLIGENT SYSTEMS

LOS TODOTERRENOS DE NINTENDO

La historia de esta división de Nintendo es tan apasionante como su obra, que abarca sagas legendarias y la fabricación de gadgets que jamás verás en tiendas.

La legendaria opacidad de los japoneses hace muy difícil averiguar la trayectoria de algunos programadores, third parties e, incluso, departamentos de "majors" como Nintendo. Los "negros" por excelencia siempre han sido TOSE, aunque la trayectoria de Intelligent Systems también encierra mucho más que los *Fire Emblem*.

El germen de Intelligent Systems se remonta a los primeros pasos de Nintendo en el campo de la recreativas. Aunque Miyamoto fuera el creador de *Donkey Kong* o *Popeye*, aquellas coin-op fueron programadas, en realidad, por Ikegami Tsushinki. Esta compañía no sólo desarrolló recreativas para Nintendo, también lo hizo para Sega (*Congo Bongo* o *Zaxxon*, entre ellas), siempre sin recibir ningún reconocimiento de cara al público. Ikegami Tsushinki trabajó con la división R&D1 de Nintendo durante la creación de diversos títulos para Famicom (especialmente en la línea de Zapper) y la química era tan buena (a pesar de cierto pleito debido a la ingeniería inversa que Nintendo realizó de la placa de *Donkey Kong*), que varios componentes de ambas compañías decidieron montar su propio estudio, bajo el paraguas de Nintendo. De esa manera, nació Intelligent Systems, el 12 de mayo de 1986.

Intelligent Systems no tardó en ponerse al servicio de Gunpei Yokoi y su R&D1, dando como fruto el mítico *Metroid* en agosto de 1986. La misma sociedad lanzaría al mercado japonés, bajo la batuta de Satoru Okada y Yokoi, el delicioso *Famicom Wars* (el antepasado de los *Advance Wars* que todos amamos en GBA y DS). En abril de 1990, llegaría la primera entrega de *Fire Emblem* (para FC), su saga más conocida.

El estudio que vale para todo

A lo largo de estas últimas décadas, Intelligent Systems no sólo ha participado en la creación de los sucesivos capítulos de *Metroid*, *Advance Wars* o *Fire Emblem*, o en éxitos de Nintendo como las series *WarioWare* o *Paper Mario*. En sus instalaciones, se han cocinado todo tipo de herramientas técnicas para los sistemas de Nintendo, tanto de software como de hardware, incluidos gadgets exclusivos para desarrolladores, distribuidoras y prensa. Un ejemplo: en los primeros números de Hobby Consolas, usábamos una Twin Famicom para sacar capturas de Game Boy, gracias a una placa fabricada por Intelligent Systems, insertada en la entrada de cartuchos. Una labor que, veintiseis años después, siguen ejerciendo, bajo el desconocimiento del gran público. ■

IS NACIÓ EN MAYO DE 1986 Y HASTA DISEÑA HARDWARE...



MÁS DE 30 AÑOS DEJANDO HUELLA

Aunque han participado en muchísimos juegos más desde los tiempos de Famicom/NES, éstas son las sagas por las que Intelligent Systems se ganó el reconocimiento del gran público.





FIRE EMBLEM

Esta saga de rol táctico ya era toda una institución en Japón (con varias entregas para FC y Super Famicom) cuando Nintendo decidió traerla, por fin, a Occidente (con el lanzamiento para GBA de 2003, 2004 en Europa). Una de sus señas de identidad siempre ha sido la "permamuerte" de sus personajes: si uno la palma, tendrás que seguir adelante sin él.





METROID

Aunque Yokoi y su R&D1 se llevaron todo el mérito, Intelligent Systems participó de forma activa en el desarrollo del *Metroid* de Famicom Disk / NES y el aún más impresionante *Super Metroid* de Super Nintendo...





WARIOWARE

IS también dejó su huella, en ocasiones junto a R&D1 y otras por cuenta propia, en la creación de las diversas entregas de *WarioWare*, para GameCube, DS y Wii. Es una lástima que el mercurio del cartucho impidiera disfrutar aquí de *WarioWare Twisted!* y su sensor de giro en GBA.





FAMICOM WARS / ADVANCE WARS

Otra estupenda saga táctica que permaneció inédita en Occidente demasiados años. Por suerte, todo cambió con la llegada de *Advance Wars* en GBA. Hudson Soft firmó varias secuelas para GB.



PAPER MARIO

Nació como una secuela espiritual de *Super Mario RPG* (obra de SquareSoft), pero acabó convirtiéndose en una franquicia reconocida que ha visitado multitud de sistemas de Nintendo, siempre bajo la dirección de Intelligent Systems. La última entrega, *Paper Mario: Color Splash*, debutó en Wii U en octubre de 2016.

NO APTO PARA LA VENTA

Una pequeña muestra de todo el "cacharreo" delirante que ha parido Intelligent Systems...



IS-CGB-EMULATOR
Se conectaba al ordenador a través del puerto SCSI y permitía a los desarrolladores programar los juegos desde el PC y volcarlos a una GBC para el testeo.



WIDE-BOY 64
El sucesor del Super Game Boy jamás llegó a las tiendas. Permitía conectar los juegos de GB y GBC a la Nintendo 64. Con él, la prensa podía sacar capturas y los desarrolladores, probar juegos.



IS-NITRO-BURNER
Permitía "tostar" juegos de DS en cartuchos regrabables, para que los desarrolladores pudieran probarlos en las consolas.

TREASURE

LA CONJURA DE LOS GENIOS

Érase unos empleados de Konami que, un día, decidieron ir por libre... y acabaron revolucionando toda la industria.

Estaban cansados de trabajar en secuelas para Konami y decidieron volar por libre, en pos de proyectos más personales. Así se las gastaban los fundadores de Treasure, la desarrolladora japonesa que ha trabajado para las grandes de la industria, pero siempre bajo sus reglas y con un aplastante dominio de cada hardware. Hubo una época en la que el logo de Treasure, durante el arranque de un juego, suponía la promesa de que algo muy grande estaba a punto de desfilar ante nuestros ojos.

Empezar con un bang y seguir hacia arriba

Incluso hoy en día, no es fácil averiguar en qué juegos de Konami dejó su huella el equipo fundador de Treasure, aunque se sabe que participó, de una manera u otra, en el desarrollo de joyas del calibre de *Super Castlevania IV* o *Axelay*. Tras trabajar en el desarrollo de recreativas y títulos para diversas plataformas de Nintendo (Game Boy, NES, SNES), esta buena gente decidió abandonar Konami para fundar su propia compañía, en el verano de 1992, llamando la atención de la, por aquel entonces, poderosa Sega. Treasure seguiría siendo un estudio independiente, pero ejercería de second party en siete lanzamientos exclusivos para los sistemas de Sega. El primero de ellos, *Gunstar Heroes* (1993), supuso un auténtico bombazo, debido a su prodigioso uso del hardware de Mega Drive, desplegando efectos gráficos que, hasta entonces, parecían inalcanzables para la consola de Sega. El talento y la personalidad de Treasure se apreciaron, incluso, en un producto creado con evidentes fines publicitarios, como era *McDonald's Treasure Land Adventures* (1993), aunque fuera el título más flojo de los cartuchos de MD creados por el estudio, que nos brindaría genialidades técnicas del calibre de *Dynamite Headdy* (1994), *Alien Soldier* (1995) y *Light Crusader* (1995), aunque, en Occident, nos perdimos su monumental *Yū Yū Hakusho: Makyō Tōitsusen* (1994), inspirado en el célebre anime. *Guardian Heroes* (1996) supuso el salto de Treasure a los 32 bits, tras el cual comenzaron a experimentar los cantos de sirena de otras compañías y otras plataformas, además de las de Sega. En la página de la derecha, hay algunos ejemplos. ¿Y qué es de Treasure actualmente? Tras firmar *Gaist Crusher* (2013) y *Gaist Crusher Gold* (2014) en 3DS, bajo el sello de Capcom, el jefe del estudio declaró su intención de dar el salto a Steam y desarrollar para PC. Ojalá vuelvan pronto a las consolas. Los necesitamos.





HIJOS DE KONAMI

Treasure jamás ha querido desvelar en qué títulos de Konami trabajaron sus fundadores, pero sabemos que, entre ellos, se cuentan la recreativa de *Aliens*, *Super Castlevania IV* o *Axelay*. Y no nos sorprende.

DOCE MUESTRAS DEL TALENTO DE TREASURE

Ha sido difícil elegir sólo doce juegos de la extensa, y gloriosa, carrera de Treasure. Se ha quedado fuera mucha joya, pero creemos que ésta es la docena perfecta, la que no tiene ni un huevo roto...



GUNSTAR HEROES

SEGA 1993 MD / GG

En su debut como estudio, Treasure enmudeció al resto de la industria, la propia Sega incluida, al exprimir el hardware de Mega Drive como nadie lo había hecho nunca... y como nadie lo haría después. Sigue siendo prodigioso.



DYNAMITE HEADDY

1994 MD / GG

¿Que tenemos que hacer un plataformas? No hay problema: firmamos uno rebosante de chulería gráfica hasta en el marcador de energía. Era difícil, pero tan bonito que no nos importó perder el pelo jugando.



ALIEN SOLDIER

1995 Mega Drive

Treasure regresó al género del shooter, pero bajo sus propias reglas, facturando un interminable boss rush, a cual más espectacular y delirante. Su valor entre los coleccionistas está por las nubes, sobre todo porque no se editó en EE.UU.



LIGHT CRUSADER

1995 Mega Drive

Esta gente podía con todo, incluso con géneros que no tenían nada que ver con lo que habían facturado hasta la fecha en MD. En esta ocasión, se sacaron de la manga un épico RPG de acción con vista isométrica que quitaba el hipo.



GUARDIAN HEROES

1996 Saturn

Treasure dio el salto a los 32 bits y, de nuevo, volvió a dejar en evidencia a los demás. Este delicioso brawler, con una estética cartoon heredada de *Gunstar Heroes*, era de lo mejorcito del catálogo de Saturn.



MISCHIEF MAKERS

1997 Nintendo 64

Nintendo le "birló" a Sega a sus niños bonitos, pero éstos desconcertaron a Miyamoto y compañía con un plataformas demasiado raro para el gran público. No tuvo mucho éxito, pero hoy es una obra de culto.



RADIANT SILVERGUN

1998 Arcade / Saturn / Xbox Live

Este título supone el arranque del apasionado romance entre Treasure y los matamarcianos. Un idilio que dio su primer fruto en forma de un shooter tan espectacular como correoso. El de Saturn vale ahora un riñón.



BANGAI-O

1999 N64 / Dreamcast

Otro shooter de culto, sobre todo entre los usuarios de N64 (y de los más caros hoy en día, ya que solo se lanzó una tirada de 10.000 cartuchos). En él, manejábamos a un diminuto mecha a través de escenarios laberínticos. Era un vicio.



SILPHEED THE LOST PLANET

2000 PlayStation 2

Treasure se encargó de la secuela del mítico matamarcianos de Mega CD. Llegó al mercado sólo unos meses después que la PS2, pero daba la impresión de que llevaban años programando para ella.



SIN AND PUNISHMENT: SUCCESSOR TO EARTH

2000 Nintendo 64 / Wii

El auténtico crimen fue perdernos esta obra maestra en su momento, ya que no salió de Asia. Por suerte, Nintendo lo remedió en 2007, al meterlo en la Consola Virtual de Wii.



IKARUGA

2001 Acade / DC / GC / Xbox Live

Uno de los matamarcianos más redondos de las últimas décadas. Su calidad sólo es sobrepasada por el precio al que están sus diversas versiones domésticas. Menos mal que salió en el Live Arcade de 360.



GRADIUS V

2004 PlayStation 2

Con esta maravilla, se cerró el círculo: Treasure, exempleados de Konami, ocupándose de una de las sagas más legendarias de su antigua casa. El resultado, como podéis imaginar, fue explosivo. Lástima que no hicieran tres entregas más.

SEGA® Master System™

Mucho más que un simple rival de NES



En junio de 1987, hace ya treinta años, Master System llegaba de manera "oficial" a las tiendas españolas, importada por Proein Electronic (Sega España no se estableció hasta 1991), con un precio de venta de 19.900 pesetas. Una consola de 8 bits con la que Sega intentó arañar, sin éxito, el monopolio que Nintendo, con Famicom y NES, ejercía con mano de hierro en Japón y EE.UU., respectivamente. El germen de la consola se fraguó años antes, con su primera versión, la llamada SG-1000, que se puso a la venta en Japón el 15 de julio de 1983, el mismo día que lo hacía Famicom. Su fracaso fue estrepitoso, con Nintendo copando más del 90% del mercado en el país. Eso no desalentó a Sega, que siguió trabajando en su hardware y lanzó sendas revisiones en 1984 y 1985. Esta última fue bautizada como Mark III, y llegó a Occidente con un importante cambio de diseño y reconvertida en Master System. Lo que muchos no saben es que el modelo original, SG-1000, llegó a España y a otros países europeos, como Italia, aunque en cantidades muy limitadas.

Master System, un sistema superior

Con el mercado japonés dominado por Nintendo, Sega intentó abrirse hueco en el mercado americano en 1986, pero, de nuevo, fracasó estrepitosamente. En apenas tres años, Nintendo había logrado no sólo hacer olvidar el llamado "Crash" de 1983 »

SEGA MARK III, LO QUE AQUÍ NO VIMOS

Con este nombre, se lanzó en 1985 la Master System japonesa. Las tripas eran casi idénticas, pero no así su apariencia externa, los pads o, incluso, algún periférico compatible, incluidos los de sus dos precursoras (SG-1000 y SG-1000 II).

JOYPAD. En esencia, tenían los mismos elementos (cruceta, dos botones...), pero ni diseño ni nombre son los mismos en Japón y Occidente.



Se cumplen treinta años de la llegada a España de la primera "bestia negra" de Sega. ¿Qué mejor momento para recordar una de las consolas más injustamente ignoradas en gran parte del mundo?

FM SOUND UNIT. Esta unidad se conectaba a la Mark III para que se beneficiara de sonido FM mejorado. Y se notaba...

PADDLE CONTROLLER. Este mando, con un dial como el de la recreativa *Pong*, tampoco salió de Japón. Sólo seis juegos eran compatibles (*Out Run*).

HANDLE CONTROLLER. SG-1000 recibió este completo —para la época— volante, que funcionaba en Mark III e, incluso, en Mega Drive.

PACKAGING. Mark III tuvo un diseño de cajas, cartuchos y manuales distinto. Son... ¡preciosos!

Europa fue el territorio en el que Master System tuvo más éxito. En total, su catálogo está compuesto por 372 títulos

» (una profunda crisis provocada por Atari, debido a la saturación del mercado con juegos mediocres), sino que, además, había conquistado a los jugadores americanos con su consola, presente en un tercio de los hogares. Sega llegó tarde a la fiesta, pero el "timing" no fue el único problema. Nintendo se hizo con el mercado, en gran medida, por los férreos controles de calidad de los juegos que se editaban para NES y, por otro, por los leoninos contratos que firmaban los desarrolladores, que prácticamente les impedían sacar sus obras en otras plataformas. Así, aunque Sega era muy fuerte en los salones, y tenía nombres propios muy conocidos, como *Turbo*, *Zaxxon* o *Space Harrier*, en el mercado doméstico se vio más bien "sola". De hecho, en Estados Unidos, sólo tuvo apoyo de Activision y Parker Brothers. Otras compañías les vendían los derechos para que Sega reprogramara sus obras, ya que, por contrato, ellos mismos no podían hacerlo.

Una derrota doble

Se estima que, en todo su ciclo de vida, Master System vendió alrededor de un millón de consolas en Japón, y apenas dos en Estados Unidos, donde Sega, incluso, llegó a ceder la distribución a una exitosa compañía juguetera, Tonka Toys, que no supo colocar bien el producto, a pesar de ser superior a NES en materia técnica.

En un intento por salvar los muebles, los directivos de Sega empezaron a sondear otros mercados donde Nintendo no fuera tan fuerte, y así decidieron desembarcar en Europa y América del Sur. En estos dos territorios fue donde la consola dio el do de pecho, no sólo en ventas, sino también en otros aspectos, como la longevidad del mercado. Así, por poner un ejemplo, el éxito de Mega Drive en EE.UU. animó a Sega of America a relanzar la consola de 8 bits con Master System II... pero el éxito no la acompañó. Su último juego se lanzó en 1991 (fue *Sonic the Hedgehog*), mientras que, en Europa, su último título llegó en 1996 (el cotizado juego de Los Pitufos de la siguiente página).

La conquista europea

En Brasil, otro de los mecados donde la consola estuvo más tiempo si cabe activa, siguió recibiendo juegos hasta 1998 (la mayoría, ports de juegos de Game Gear a Master System). Pero, volviendo a nuestro territorio, se estima que, sólo en Europa, vendió casi 7 millones de consolas, lo que, además, explica que el catálogo europeo fuera mucho más grande que en EE.UU. y Japón. Entre los tres mercados, suman un total de 372 referencias distintas, pero, en EE.UU., se lanzaron poco más de 100 títulos, frente a las más de 260 juegos vistos en Europa. ¿A qué se debió esta espectacular acogida, frente

LOS ACCESORIOS OFICIALES

Sega "completó" su consola con accesorios para todo tipo de juegos, algunos adelantados a su época.

CONTROL STICK. Lo más parecido a jugar a un arcade con Master System (que recibió otros sticks).



HANDLE CONTROLLER. "Evolución" para Master System del mando de SG-1000.

LIGHT PHASER. La pistola de luz de Sega. Tuvo una docena larga de juegos compatibles...



SEGA SPORTS PAD 2. Con trackball y tres juegos compatibles. También en EE.UU.

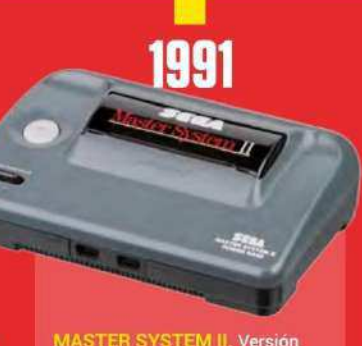


RAPID FIRE UNIT. Conectado entre el pad y la consola, servía para asignar fuego rápido a cada botón.

UNA CONSOLA CON MUCHO RECORRIDO

Tras Mark III y la primera Master System, la 8 bits de Sega ha tenido una larga vida comercial, con numerosas versiones y rediseños que, en muchos casos, han sido exclusivos de un territorio.

1991



MASTER SYSTEM II. Versión más pequeña y compacta que, como principal cambio, prescindía de la ranura para Sega Cards. El juego en memoria era *Alex Kidd in Miracle World.*

1992



MASTER SYSTEM III COMPACT. Versión brasileña, con ligeros cambios estéticos (como el Sonic de la carcasa) y capaz de cargar cartuchos de mayor capacidad (de 8 megas, lanzados también por Tectoy).

1994



MASTER SYSTEM SUPER COMPACT. Otra brasileña (que llegó a Uruguay también). Es una unidad portátil que, incluso, puede emitir su señal a la tele inalámbricamente. Funciona con pilas y adaptador AC.

2004



MS HANDY. Tectoy lanzó varios System on a Chip con forma de pad y diversos juegos en memoria.

LOS **JUEGOS MÁS COTIZADOS** (O BUSCADOS)

A diferencia de Europa y Brasil, MS tuvo una reducidísima vida comercial en Japón y EE.UU. Eso ha hecho que los coleccionistas internacionales hayan puesto sus ojos en su catálogo europeo y brasileño. Éstos son algunos de los juegos más buscados.



THE SMURFS (700 €). Conocido como el Santo Grial del sistema, fue uno de los últimos lanzamientos del sistema, en 1996 (hubo pocas unidades).



SONIC BLAST (590 €). Tectoy, licenciatario oficial de Sega en Brasil, lanzó un montón de juegos con el sistema ya "muerto". Éste es el más cotizado...



LEGEND OF ILLUSION (549 €). Otra rareza brasileña, de 1998. Se trata del port, de Game Gear a Master System, del último juego de la serie *Illusion*.



MASTERS OF COMBAT (210 €). Encontrarlo completo ronda los 200 €, y está cotizado porque no se lanzó en Estados Unidos y, en Europa hubo pocas unidades.



KING'S QUEST (DESDE 80 €). Un caso a la inversa: lanzado en EE.UU. pero no en Europa. Los completistas también quieren el port de esta aventura...

al desdén de otros territorios? Pues hubo diversos factores. El primero, y quizá decisivo, es que Nintendo no tenía una central europea (no se creó hasta 1990), y el desembarco de NES fue más errático y gestionado de forma local por distintos distribuidores, a lo que hay que sumar que su elevado precio tampoco la ayudó a implantarse rápidamente. Por otro lado, Europa estaba ya acostumbrada a jugar con microordenadores de 8 bits como Spectrum o Amstrad, que recibían abundantes ports (a menudo mediocres) de lo que veíamos en los salones recreativos. Ver un sistema con carga inmediata de los juegos, y con ports razonablemente buenos de algunas éxitosas recreativas, ayudó a que el sistema de Sega se hiciera un nombre en el viejo continente. Títulos como *Hang On*, *OutRun* o *Space Harrier* así lo atestiguan, y también son el ejemplo perfecto de lo que Sega seguiría haciendo en las sucesivas generaciones de hardware que estaban por llegar...

El mantra "directo del salón, al hogar"

Porque, siendo justos, Sega no habría sido la misma si no hubiera existido Master System, por mucho que las ventas no estuvieran a la altura. Gracias a ella, Sega se hizo una experta en portar sus recreativas a plataformas domésticas, un arte que subiría de nivel en Mega Drive y que siguió presente hasta en su última consola, Dreamcast. Un buen hacer que, además, permitió a algunos de sus reputados genios, como Yuji Naka (el padre de Sonic), "desfogarse", técnicamente hablando »



2002 / 2007

MASTER SYSTEM 3 COLLECTION. Tectoy lanzó versiones con juegos en memoria (hasta 131, caseros incluidos) y sin ranura de cartuchos. Y pad a lo Mega Drive.

2008

MASTER SYSTEM 3 (TECTOY). Rediseño de la última versión de Master System 3 Collection, con un nuevo diseño exterior, pads más parecidos a Mega Drive...

2009

MASTER SYSTEM EVOLUTION (TECTOY). El mismo perro, con otro collar (y con dos versiones distintas). Con 132 juegos en memoria, el único añadido fue *Altered Beast*.

...Y, MIENTRAS TANTO, EN COREA DEL SUR

GAM*BOY Y ALADDIN BOY. Samsung las distribuyó allí, cambiándolas de nombre. Gam*Boy era el primer modelo; Aladdin Boy, el segundo.

SEGA SCOPE 3-D, UN VISTAZO AL FUTURO

Mark Cerny, arquitecto de PS4, fue el artífice de estas gafas que ofrecían efecto 3D en ocho juegos (siete exclusivos, uno compatible). Usaban un sistema similar al de las actuales gafas 3D activas. Un periférico adelantado a su tiempo.



BLADE EAGLE 3-D. Un matamarcianos con scroll vertical, que dedicaba un botón a "subir" o "bajar" para crear el efecto de profundidad y acabar con los enemigos. No tenía versión "2D": injugable sin las gafas.



MAZE HUNTER 3-D. Una especie de clon de *Gauntlet*, en el que debíamos recorrer laberintos en busca de la salida (había llaves, cofres con armas...), mientras despachábamos a alienígenas. Le faltó el cooperativo...



MISSILE DEFENSE 3-D. Como su nombre adelanta, debíamos abatir los misiles que amenazaban con destruir las ciudades y los objetivos de cada uno de los seis niveles. La sensación 3D aquí está lograda.



OUT RUN 3-D. Se trataba del mismo juego que se lanzó en Master System, pero con modos 3D y 2D. Como curiosidad, sustituía las tres canciones clásicas de *Out Run* por tres melodías nuevas.



POSEIDON WARS 3-D. Otro de los juegos con modo 2D, pero se disfrutaba más en 3D. Se jugaba en primera persona y consistía en derribar barcos y helicópteros. El efecto 3D otorgaba profundidad.



SPACE HARRIER 3-D. No era *Space Harrier* con modo 3D, sino una secuela en toda regla, con nuevos niveles y nuevos enemigos. Es, quizá, uno de los mejores juegos para las gafas. No tenía modo 2D.



ZAXXON 3-D. Secuela de *Zaxxon* que cambiaba la perspectiva isométrica original por una vista "trasera", de modo la que las naves enemigas se iban acercando. El efecto de profundidad estaba bastante logrado.



LINE OF FIRE. Al revés que muchos juegos 3D (con modo 2D), era el único juego 2D con modo 3D seleccionable a través del menú. Era una reinterpretación de la recreativa homónima, un shooter vertical.

20 JUEGOS IMPRESCINDIBLES

El catálogo de Master System ha sido tachado, en ocasiones, de poco variado. A pesar de las críticas, quedarse sólo con veinte de sus más de 300 juegos es difícil...



WONDER BOY III. Una de las joyas de la corona. Una aventura adelantada a su tiempo que gozó de su propio remake a principios de 2017.



ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD. Incluido en memoria en Master System II, es un plataformas divertido, como toda la saga de Alex Kidd.



PHANTASY STAR. Sega se hizo su propio *Final Fantasy* con un RPG técnicamente superior: mazmorras en 3D, una fuerte fémina protagonista...



SONIC THE HEDGEHOG. El erizo se estrenó en Mega Drive, pero eso no impidió que se paseara varias veces por Master System.



PSYCHO FOX. Este fantático plataformas, obra de Vic Tokai, inpiraría años más tarde el *Magical Flying Turbo Hat Adv. / Decap Attack*, de MD.



CASTLE OF ILLUSION. MS tuvo su propio juego de Mickey, distinto al de Mega Drive, con niveles y mecánicas diferentes. Bastante bueno.



CALIFORNIA GAMES. Epyx hizo un gran trabajo con este juego deportivo, género que flojeaba en MS. Seis pruebas, a cual más divertida.



MASTER OF DARKNESS. Obra magna de SIMS, un clon de *Castlevania* con plataformeo, acción... y Drácula. Salió también en Game Gear.



SHINOBI. Una de las coin-op clave de la Sega ochentera saltó a Master System conservando sus cinco niveles, las "magias", los jefes...



ZILLION. Una aventura única, que nos "obligaba" a memorizar combinaciones de símbolos para manejar terminales. Y con un toque *Metroid*.

Master System vendió globalmente entre 10 y 13 millones de consolas, sin contar las versiones brasileñas modernas

» (por ejemplo, fue el responsable de crear las mazmorras 3D de *Phantasy Star*, además de portar con nota un gran número de juegos a Master System). Fue un hardware que, pese a sus limitaciones y a haber perdido la batalla de los 8 bits frente a Nintendo, fue decisivo para forjar a la legendaria Sega que todos amamos en la década de los 90.

Mirando al futuro

Master System hizo muchas cosas, y algunas francamente bien, siendo incluso pionera en algunos sentidos. En 1982, ColecoVision fue la primera consola retrocompatible... pero con los cartuchos de Atari 2600, perteneciente a otro fabricante. Sega fue la primera compañía en hacer que un hardware suyo fuera compatible con los juegos de un modelo anterior, al menos en Japón. Así, algunos juegos de SG-1000 se comercializaron en formato "MyCard", unas tarjetas que funcionaban en Mark III (formato en el que, además, se lanzaron ciertos juegos de Mark III y que a Occidente llegó como Sega Card). No contenta con eso, Sega también agasajó a su Master System con unas gafas 3D creadas por Mark Cerny (el "arquitecto" de PS4), con una tecnología activa similar a la que resurgió a principios de esta década (aunque sólo funcionan con el primer modelo de la consola, al requerir la ranura para Sega Cards). Sega, incluso, tuvo la deferencia de incluir un juego en memoria, el recordado (y sencillísimo) *Snail Maze*, un juego de laberintos que se cargaba automáticamente al arráncar la consola sin un cartucho o tarjeta dentro. Esa costumbre siguió presente en el resto de versiones de la consola, aunque variaba según el territorio y el modelo. En Master System II, no estaba presente *Snail Maze*; en su lugar, saltaba *Alex Kidd in Miracle World*. Sin duda alguna, era un buen detalle.

Por si fuera poco, sus cartuchos pueden utilizarse en Game Gear, gracias a un adaptador... algo que también hicieron otras compañías a posteriori, pero en sentido inverso (disfrutar de los títulos de una consola portátil en una de sobremesa).

Todo esto convierte a Master System en una interesantísima joya que, pese a no cuajar en ventas en dos de los tres grandes mercados, tiene mucho que contar, tanto del pasado como de lo que llegó a ser Sega. Desde el punto de vista del coleccionista, su catálogo puede tener carencias o ser algo limitado, pero, sin duda, ofrece retos complicados hoy día, como títulos de los que apenas se lanzaron unidades o que sólo salieron en Brasil, con la consola ya "muerta" en el resto del mundo. Y ya ni hablamos de conseguir las versiones más cotizadas de las consolas fabricadas por Tectoy, algo digno de las mejores aventuras... ■



SEGA CARD, EL SEGUNDO FORMATO

Quince juegos, los que ocupaban menos, se lanzaron también en formato tarjeta, idea que Sega introdujo con SG-1000 y mantuvo hasta la primera Master System.



OUT RUN. No es el mejor port del juego, pero imaginad, a finales de los 80, tenerlo en casa. La música, con el módulo FM, era deliciosa.



SPACE HARRIER. Otro de los grandes reclamos del sistema, un port de otra exitosa recreativa de Sega que, aun con defectos visuales, divertía.



R-TYPE. Otra soberbia conversión, que capturó todo lo que ofrecía el juego original, incluidas sus fases secretas. Otro que debes tener sí o sí.



OPERATION WOLF. Una de las mejores conversiones de la placa de Taito. Jugarlo con la Light Phaser era lo más parecido a la recre.



FANTASY ZONE. Otro claro ejemplo de lo que la consola podía hacer en las manos adecuadas: un fidedigno port de la recreativa homónima.



STREETS OF RAGE. Europa mantuvo viva a MS con buenas conversiones de juegos de Mega Drive, como la de este querido beat'em up.



ENDURO RACER. Adaptación libre de la recreativa, con una vista "oblicua" al estilo *Paperboy*. La versión europea tenía la mitad de circuitos.



BUBBLE BOBBLE. Otro gran port del catálogo. El genial arcade de Taito saltó a MS conservando el modo para dos jugadores, sus niveles...



NINJA GAIDEN. Los fans de Ryu Hayabusa tienen aquí un juego distinto al de NES, a pesar del nombre y de indicar que fue "reprogramado".



PRINCE OF PERSIA. Meritoria adaptación del clásico, en el que tenemos una hora para salvar a la princesa. La imprecisa cruceta lo dificultaba.

SEGA GAME GEAR

EL GRAN SUEÑO PORTÁTIL DE SEGA



En los años en que Nintendo dominaba con mano férrea el mercado portátil, sólo Sega consiguió plantarle cara con una propuesta diametralmente opuesta...



Cualquiera que fuera niño o adolescente a finales de los ochenta, principios de los noventa, recordará como si fuera ayer la pasión que desataron las consolas portátiles. Nintendo fue la primera en abrir fuego con Game Boy, aprovechando ideas de Game & Watch y Famicom, que se lanzó en Japón en abril de 1989 y casi un año y medio después en Europa. La fiebre portátil no tardó en extenderse por todo el planeta... aunque menos tardaron en aparecer los primeros competidores. Algunos, de hecho, llevaban en desarrollo desde 1987, como el proyecto "Handy" de Epyx, que acabó convirtiéndose en Atari Lynx y llegando a las tiendas ese mismo 1989. Pero la única consola que fue capaz de oponer resistencia fue obra de Sega, que optó por un acercamiento diametralmente opuesto al de Nintendo, en muchos sentidos. Allí donde Nintendo optó por una pantalla monocroma, Sega tiró la casa por la ventana con una pantalla a color (capaz de mostrar simultáneamente 32 colores de una paleta de 4.096). Si a Game Boy se la criticaba por su ladrillesco diseño vertical, Sega optó por un diseño horizontal más cómodo de sujetar, y que recordaba a las curvas del mando de Mega Drive. Si en Game Boy era casi imposible ofrecer juegos idénticos a los de Famicom/NES, Game Gear movía con soltura juegos de Master System, e incluso con mejores resultados...

Nace el proyecto Mercury

Para remontarse al nacimiento de Game Gear, hay que retroceder a finales de los años 80. En aquella época, Sega había establecido una estrategia de I+D (investigación y desarrollo) muy ambiciosa, que atacaba por igual a todas las patas del negocio, desde los salones recreativos a »

EDICIONES LIMITADAS

Aunque el fenómeno de las ediciones limitadas de consolas parezca un fenómeno actual, lo cierto es que ya en los años 90 se estilaba. Game Gear no escapó a esta corriente, si bien es cierto que, salvo la Sports Edition americana, el resto no salió de Japón.

COCA COLA EDITION. Acompañada por el juego *Coca-Cola Kid.* Es de las ediciones más cotizadas.

KID'S GEAR. Una edición orientada al público infantil, con imágenes de Virtua Fighters Animation.

SMOKE CLEAR. Su carcasa transparente dejaba ver las tripas de la portátil. Muy cotizada.

SPORTS EDITION. Azul, y con *World Series Baseball* o *The Lion King.* Sólo en USA.

WHITE BOX. Limitada a 10.000 unidades, incluía el sintonizador de TV.

YELLOW (RED, BLUE Y PURPLE). También se lanzó en color amarillo, azul celeste, rojo y púrpura...

MAGIC KNIGHT RAYEARTH. Otra que no salió de Japón. Incluía el juego homónimo.

DIFERENCIAS ENTRE LOS TRES TERRITORIOS

Game Gear no tenía bloqueo regional y todos sus juegos funcionaban en cualquier máquina, indistintamente de dónde los compraras. Pero, comprar en uno u otro territorio podía tener diferencias... sobre todo estéticas. Las cajas japonesas eran ligeramente más pequeñas, algunos juegos ni siquiera mantenían el mismo nombre, y el arte de portada (e incluso del propio cartucho) poco o nada podían tener. De hecho, Sega of America distinguió a algunos de sus juegos con una horrorosa banda violeta...



EUROPA



JAPÓN



ESTADOS UNIDOS

las consolas domésticas, y las incipientes portátiles. El desarrollo de su primera portátil comenzó en 1989, cuando Game Boy ya no era ningún secreto y Mega Drive una realidad. En esta época, tras el lanzamiento de Mega Drive, surgió la nomenclatura "planetaria" con la que Sega bautizaba todos sus proyectos: si eran consolas de sobremesa, los nombres se correspondían con los planetas que estaban más allá de la Tierra. Si eran portátiles, los que estaban entre el Sol y la Tierra (por si os lo preguntáis, Project Venus es lo que acabó siendo Sega Nomad). Así, Project Mercury fue el primer proyecto portátil de la compañía, que acabaría convirtiéndose en GG.

Una Master System portátil

Dentro de esta agresiva estrategia de I+D, desde el principio estuvo muy claro lo que se buscaba con el proyecto Mercury: una portátil que fuera superior técnicamente a Game Boy y, de paso, "arreglara" todo aquello en lo que la máquina de Nintendo era criticada (visibilidad de la pantalla, sonido estéreo con los cascos, disposición vertical de sus elementos...). Llegaban tarde a la competición portátil —Atari Lynx, la otra gran apuesta con pantalla a color llevaba un año a la venta y TurboExpress saldría poco después— y, desde un punto de vista económico, el objetivo era culminar en poco tiempo una máquina con una arquitectura muy parecida a la de Master System, que les permitiera adaptar en poco tiempo sus juegos para abaratar los costes de desarrollo y tener un retorno económico rápido para que Sega pudiera destinar los recursos a otras áreas del negocio. De ahí que ambas máquinas sean muy parecidas en lo técnico (capaces de mover hasta 64 sprites simultáneos, un total de RAM/VRAM de 24 Kbytes...) y que incluso, a través de un adaptador, Game Gear fuera compatible con todo el catálogo de Master System... Pero también existían diferencias, como un sonido de cuatro canales más limitado en Master System —sin meter en la ecuación su módulo FM— o una resolución menor en la portátil (160x144 píxeles), para optimizar el rendimiento de la pantalla retroiluminada de 3'2" (81 mm de diámetro). La patente de Game Gear la presentó Makoto Ohara, al que se le atribuye su creación, aunque fue trabajo de un equipo de Sega.

GAME GEAR APENAS VENDIÓ 11 MILLONES EN SUS 7 AÑOS DE VIDA. QUEDÓ A GRAN DISTANCIA DE GAME BOY

Y llegó el día del lanzamiento...

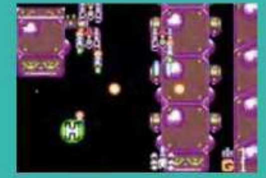
Con estas características, se presentó formalmente el 7 de junio de 1990, en el Tokyo Game Show de primavera. Su debut en las tiendas niponas se produjo meses después, el 6 de octubre de 1990 y, como Nintendo, Sega incluyó en cada consola una copia del puzle *Columns*, y acompañó su debut con otros dos títulos: *Super Monaco GP* y *Pengo*. Se estima que en los dos primeros días, se vendieron más de 40.000 unidades de la consola y 90.000 durante el primer mes (con unas reservas acumuladas de unas 600.000 unidades), aunque pasada la fiebre inicial, y ante el imparable empuje de Nintendo con Game Boy (que controlaba férreamente el 90% del mercado con leoninos acuerdos con los desarrolladores) y algunos defectos de fabricación de los primeros modelos, el interés se fue diluyendo. En Japón, durante toda su vida, se estima que recibió un total de 196 juegos (la misma cantidad que en Europa, aunque con muchas diferencias y exclusivos que no salieron de cada territorio), y que la consola pudo haber vendido algo entre 2-3 millones de maquinas. Fue el territorio que más ediciones especiales recibió. Como todos los territorios, el flujo de juegos escaseó en 1996 y en 1997 se terminó la producción.

Un "beligerante" desembarco

En Estados Unidos la puesta de largo sucedió un año más tarde, en 1991. En USA, el lanzamiento de Game Gear fue escalonado y se lanzó el 15 de abril en New York y Los Angeles, con una puesta de largo más extendida el 26 de abril. A modo de curiosidad, las primeras unidades se entregaron el 5 de abril, en un evento a bordo del portaviones "USS Intrepid" —convertido ahora en un museo atracado en New York— con aproximadamente 600 invitados, de los cuales, 100 eran familiares de soldados que participaron en la operación "Tormenta del Desierto". En tres piscinas con 10.000 bolas de espuma color fosforito,

15 JOYAS QUE ATESORAR...

Entre los tres grandes mercados (Japón, USA y Europa) y Brasil, se estima que Game Gear tuvo un catálogo de algo más de 390 títulos. Reducirlos a 15 es una tarea titánica, pero estas son algunas de sus joyas atemporales que deberías poseer en la portátil...



POWER STRIKE II. Un sólido matamarcianos que estrujó al hardware de GG (las explosiones destacan).



ARENA MAZE OF DEATH. Juego de acción isométrica, técnicamente notable, que se lanzó en 1996.



BAKU BAKU ANIMAL. A caballo entre Puyo Puyo y Tetris, es el mejor puzle de GG, por encima de Columns.



BUBBLE BOBBLE. El clásico arcade de Taito se portó con acierto, modo para dos jugadores incluido.



DEFENDERS OF OASIS. Este JRPG exclusivo de GG se asemeja a Phantasy Star, inspirado en el folklore árabe.



GUNSTAR HEROES. Aunque recortado frente a la versión de Megadrive, retiene su velocidad y calidad.



LAND OF ILLUSION. La secuela de Castle of Illusion llegó a Master System y GG, con un desarrollo similar.



PRINCE OF PERSIA. Soberbia adaptación del clásico, que en GG sorprende por sus cuidadas animaciones.



RISTAR. Un plataformas que comparte mecánicas y "prota" con la versión de MD, pero con desarrollo distinto.



SHINNING FORCE THE SWORD OF HAJYA. Retiene lo bueno de las entregas de MD de este RPG táctico.



SHINOBI II. La secuela de *GG Shinobi* superó al original. Más ninjas de colores con habilidades únicas.



SONIC THE HEDGEHOG 2. Aunque puede pecar de fácil, es el mejor Sonic de GG. Y una maravilla técnica.



STREETS OF RAGE II. La incombustible saga de beat'em ups saltó a GG con unos notables resultados.



WONDER BOY III THE DRAGONS TRAP. La mejor aventura de todo el catálogo. Así de sencillo.



WORLD CUP SOCCER. Fútbol arcade sin concesiones ni licencias y 24 selecciones nacionales.

...Y 5 QUE CUESTAN YA UN RIÑÓN

Bien porque salieron en el último año de vida de la consola, bien porque hubo pocas unidades, o porque fueron exclusivos de algún territorio, estos son cinco de los juegos más cotizados del sistema en la actualidad...



POWER DRIVE. Este regulero arcade de velocidad, de Rage Software editado por US Gold, no salió de Europa.



SONIC BLAST. El último Sonic lanzado en GG. En lo visual, recuerda a los niveles especiales de Sonic 3.



TARZAN LORD OF THE JUNGLE. Aventurillla de plataformas de 1994 algo "chusca". No salió en USA.



GALAGA 2. Mata-mata conocido como Galaga 91 en Japón. Hubo pocas unidades en Europa (inédito en USA).



CJ ELEPHANT FUGITIVE. Aventura de Codemasters que tampoco salió de Europa, lo que la ha revalorizado.

escondieron un total de 60 bolas premiadas con la consola. Sobra decir que aquí ya había comenzado la historia de la Sega of America más competitiva y agresiva, con Tom Kalinske al frente, algo que se notó en la promoción de Game Gear: no dudaron en atacar a Nintendo en todo aquello en que Game Boy era "peor", como la pantalla monocroma. Durante toda su vida, en EE.UU. Game Gear recibió un total de 233 títulos, y se estima que pudo superar los 5 millones de consolas.

¡A la conquista de Europa!

Tras los buenos resultados cosechados por Master System y Mega Drive, Game Gear se lanzó en Europa en abril de 1991, con un P.V.P. de 24.990 pesetas (al cambio, hoy día, serían unos 150 €), arropada en los primeros meses por títulos como *Super Monaco GP*, *Psychic World*, *Castle of Illusion* o *G-Lock*. Los precios de los juegos oscilaban entre las 4.590 y las 5.190 pesetas (unos 27-31 € al cambio actual). »

ACCESORIOS ESENCIALES

Como buena portátil, Game Gear también recibió una buena colección de accesorios y periféricos, aunque nunca llegó a tener engendros como el Booster de Game Boy. Eso sí, se diferenció con ideas tan buenas como el sintonizador de TV o un adaptador para usar los cartuchos de Master System. Utilidad ante todo...



MASTER GEAR CONVERTER. Como su nombre adelantaba, hacía que la portátil fuera compatible con los cartuchos de Master System.



SUPER WIDE GEAR. ¿Qué portátil de los 90 no tenía una lupa para ampliar la pantalla? Esta hacía eso, y mejoraba un 200% la visibilidad a plena luz del día.



ADAPTADOR DE COCHE. No hace falta ser un genio para averiguar qué hacía, ¿no? Si tenías un largo viaje en coche, te ahorraba la ruina en pilas.



CABLE AV. Si tienes el sintonizador de TV, este cable te permite conectar otros sistemas de audio/video a la portátil de Sega. ¿Qué tal un VHS?




CABLE GEAR-TO-GEAR. Como otros tantos cables "link", permitía conectar dos consolas para disfrutar de los cerca de 100 títulos con multijugador.



BATERIA. Al estilo de los "power banks" actuales, es una batería externa recargable para "alimentar" a la portátil en cualquier sitio.

» Apenas medio año despues, llegarían las primeras rebajas (en el número 1 de Hobby Consolas, ya había anuncios de Centro Mail que ofrecían la consola y dos juegos, por 20.900 ptas.).

Dado el espectacular arranque de Game Boy, tanto en todo el mundo como en España, Game Gear fue la primera consola de Sega que, en Europa, generó menos beneficios que la equivalente de Nintendo. Siempre ocupó un segundo y meritorio puesto, a gran distancia de Game Boy, pero superando holgadamente a Atari Lynx (con un precio de lanzamiento más elevado y un apoyo de los third party aún más limitado) y a TurboExpress, la otra gran portátil a color, que ocupó un inmerecido cuarto puesto a pesar de la compatibilidad con las HuCards de TurboGrafx 16 (ambas pasaron bastante inadvertidas en España). Los "porqués" de ese segundo puesto en el ránking, a pesar de su superioridad técnica, se deben a diversos factores, pero el que fue decisivo fue la duración de las baterías. Seis pilas AA dejaban una duración que podía oscilar entre las 4 y las 6 horas (dependiendo del volumen, del brillo... etc). Una minucia frente a las 25-30 horas que dejaba GameBoy con cuatro pilas. Su gran tamaño tampoco ayudó en el concepto portátil...

La portátil de Sega en cifras

En 1997, Sega dejó de producir Game Gear, con unas ventas globales acumuladas que rozaron los 11-12 millones de consolas en todo el mundo, situándola en el 25º puesto del ranking de consolas más vendidas, muy, muy lejos del tercer puesto que ostenta Game Boy con más de 118 millones de consolas vendidas (si, fue menos de un 10% de lo que vendió GB). En cuanto a juegos, se estima que vendió cerca de 39 millones de cartuchos, con un "attach ratio" (o ratio de juegos comprados por consola) que no llegaba a los 4 juegos por máquina. Muchos achacan estos

OTRAS PORTÁTILES DE SEGA

El férreo dominio de Nintendo en la parcela portátil del mercado hizo que la competencia desapareciera casi por completo. Sega volvió a probar suerte en un par de ocasiones más, pero con una aproximación totalmente distinta...



VMU (VISUAL MEMORY UNIT). Con el lanzamiento de Dreamcast, Sega apostó por unas tarjetas de memoria con controles, que permitían disfrutar de sencillos juegos.



SEGA NOMAD. Lanzada sólo en EE.UU. en 1995, es una versión portátil de Genesis (la MD americana). Se podía enchufar a la tele, tenía puertos para pads...



SINTONIZADOR DE TV.
Ver la tele en cualquier sitio, gracias a su antena telescópica, era posible con este sintonizador. Ahora, con el TDT, sólo sirve para conectar fuentes de vídeo externas.



FUNDA. Sega produjo sus propias fundas para transportar la portátil, como este maletín en el que cabían juegos, accesorios...

números a diversos factores, aparte del mencionado problema con las pilas, como que el catálogo no se diferenciaba demasiado del de Master System, con abundantes ports, si bien es cierto que también contó con buenas exclusivas y, por ejemplo, cerca de una docena de juegos de *Sonic*, muchos de ellos exclusivos de Game Gear. De hecho, Sega estuvo desarrollando un adaptador para disfrutar de los juegos de Game Gear en Master System, pero finalmente lo acabó cancelando por las dificultades técnicas que abría la mayor paleta de color de la portátil.

Game Gear y el paso del tiempo

Conseguir hoy día una Game Gear es relativamente fácil y económico. En páginas de subastas es posible encontrarlas, dependiendo del estado, desde 30€, cantidad que empieza a subir si incluye la caja y juegos. Eso sí, antes de comprar, asegúrate de que la unidad es funcional: uno de sus componentes, los condensadores, son de baja calidad y se deterioran con el tiempo dejando, por ejemplo, la consola muda. Cambiarlos es fácil si sabes soldar... Los juegos, por su parte, pueden encontrarse desde 3-5 € (sin caja), aunque los más "raros" se disparan.

Los fans del sistema han seguido manteniéndolo vivo de muchas maneras, desde hacks que han sustituido la pantalla por una más moderna LCD sin efecto ghosting a soldar una salida de vídeo que permite sacar la señal a una tele (como en algunas de las GG que Sega facilitó a la prensa en su día). Dos ejemplos del cariño que esta gran portátil aun sigue despertando. ■

Una publicidad de otra época

Mucho antes de la llegada de Internet, en estas mismas páginas y en las de otras publicaciones de la época, Sega nos regaló algunas creatividades para el recuerdo. Por aquel entonces, la guerra de las consolas estaba en todo su apogeo, y casi todo valía para vilipendiar al oponente, en este caso Game Boy.



VERDES DE ENVIDIA. Pantalla a todo color, *Columns* gratis, convertible en TV... eran las bondades que destacaba este anuncio del 91. ¿Os suenan las formas del ladrillo de los demás niños?



CAMBIA DE CANAL Y DE RIVAL. Otros anuncios, como este de 1993, hacían hincapié en el sintonizador de TV y el cable Gear to Gear, que abrían nuevas funciones a la portátil de Sega.



MÓNTATELO EN COLORES. La pantalla a color fue uno clásico a la hora de vender la consola, siempre con "puntadas" a Game Boy ("las que te dejan a verlas venir con un triste tono").



NIVEL DE PORTÁTIL. En 1994, Sega todavía seguía batallando con su portátil, e intentando hacer de menos a la exitosa GB (aunque "de juguete")...



ESTATE AL LORO. En 1996, un año antes de que Sega dejara de producir Game Gear, se seguía poniendo en valor aquello que la diferenciaba de GB.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

25 años del Cerebro de la Bestia en España

DISEÑANDO LA SUCESORA DE FAMICOM

A mediados de los 80, Nintendo no tenía ninguna prisa por crear la sucesora de la exitosa Famicom/NES. Pero, cuando la competencia se puso las pilas, Nintendo fue desvelando, con cuentagotas, por dónde iban a ir los tiros con la nueva consola. En distintas publicaciones, aparecieron diseños tan interesantes como éstos...



NINTENDO POWER. En junio de 1991, esta revista adelantaba detalles de la sucesora de NES, como estos prototipos sobre los que estaban trabajando. El diseñador del modelo americano, Lance Barr, sólo tenía una indicación: que no pareciera un juguete.

SNES llegó a España en junio de 1992, 19 meses después de su debut nipón, para convertirse en la consola que marcó a una generación.



La que para muchos es una de las mejores consolas de la historia ha cumplido este año un cuarto de siglo desde su llegada a España. Parece que fue ayer cuando, en junio de 1992, Super Nintendo se ponía a la venta por 23.900 pesetas, incluyendo una copia de *Super Mario World*, un movimiento muy inteligente para convencer a los jugadores con uno de los mejores plataformas 2D de todos los tiempos. Pero, para llegar a ese momento, es necesario echar la vista más atrás. A mediados de los 80, Nintendo seguía dominando el mercado con mano de hierro: Famicom (la NES japonesa) era sinónimo de videojuego en el país del sol naciente; en EE.UU., había una NES en uno de cada tres hogares; los desarrolladores seguían firmando contratos que les obligaban a trabajar en exclusiva para NES... La competencia era nimia, y ni siquiera Sega con su Master System logró infligir un arañazo al incontestable dominio de Nintendo. Pero, a medida que se acercaba el final de la década, las tornas estaban cambiando. Nintendo seguía exprimiendo su negocio de 8 bits, y no tenía prisa por jubilar su primera sobremesa. Unas prisas que sí tenían sus principales competidoras. Así, en 1987, NEC comercializó la PC Engine y, justo un año después, en octubre de 1988, Sega sacó su Mega Drive, inaugurando la era de las consolas de 16 bits. Nintendo no tendría preparada su respuesta hasta dos años después, el 20 de octubre de 1990. Cautivados por sus mejores gráficos, sonido y conversiones de recreativa, los japoneses empezaron a saltar a la máquina de Sega, aunque de forma menos masiva que »

En la actualidad, Super Nintendo es una consola muy cotizada por su catálogo: algunas rarezas pueden encontrarse por encima de los 300-500 euros.

FAMICOM TSUSHIN. En diciembre de 1988, dos años antes de lanzarse allí, esta revista nipona mostró un modelo muy distinto de Super Famicom, hasta con conector para los auriculares.

OTROS PROTOTIPOS. En distintas publicaciones, se pudo ver esta otra versión, heredera de la Famicom original (y con el puerto de mandos de NES).

ELECTRONIC GAMING. Con motivo de la feria CES de verano, y antes de lanzarse en EE.UU. la consola, esta publicación mostró esta versión, más en sintonía con la versión definitiva de la consola americana.

SUPER... HASTA EN LOS ACCESORIOS

SNES recibió todo tipo de accesorios para expandir, aún más, el rango de experiencias con su catálogo. Hubo prácticamente de todo, desde los extendidos multitap que permitían conectar más mandos a la consola (*Bomberman 5* tenía opción para cinco jugadores) al enorme Super Scope, una pistola de luz con forma de bazooka. Y no sólo eso: chalecos vibradores, bates de béisbol, palos de golf y otras rarezas...

AURA INTERACTOR. Considerado el primer traje "háptico", transforma los graves de, por ejemplo, los juegos de lucha en vibraciones, para que sintamos puñetazos y patadas. Vendió 400.000 unidades, contando las de la versión de Mega Drive.

BATTER UP BASEBALL CONTROLLER. Mucho antes que Wii o Move, este mando permitió a los jugadores americanos disfrutar del béisbol de una forma nueva: meneando el mando. Lo cierto es que la detección no funcionaba nada mal...



TURBO FILE TWIN. Ascii diseñó un sistema para conservar y guardar partidas fuera del cartucho (principalmente para sus propios juegos). Sobra decir que este sistema no llegó a ver la luz fuera de Japón.



JUSTIFIER LIGHT GUN. Super Nintendo también recibió un port de *Lethal Enforcers* (Konami) y, con él, la versión doméstica de la pistola de la recreativa, la "justiciera".

SUPER MULTITAP. Uno de los periféricos más extendidos, que permitía conectar cuatro mandos en un puerto de la consola. Este modelo es de Hudson, pero hubo muchos fabricantes. Más de 50 juegos fueron compatibles con él (y no sólo deportivos).

RATÓN. Incluido de serie con *Mario Paint*, este ratón con dos botones es similar al de un PC, aunque algo más pequeño de tamaño. De serie, incluía una alfombrilla de plástico y, con el tiempo, acabó teniendo soporte para más de 60 juegos distintos.







SUPER FAMICOM NINTENDO POWER CART. Siguiendo el espíritu de Famicom Disk, Nintendo diseñó un sistema de cartuchos regrabables para SNES, con capacidad para un máximo de siete juegos y espacio para las partidas guardadas. Los títulos podían "grabarse" en unos puestos especiales dentro de algunas tiendas (foto inferior). Nunca salió de Japón.

SUPER GAME BOY Y SGB 2. Permitía jugar a los juegos de GB en la tele, con color, marcos... El segundo modelo tenía más opciones, como puerto link, aunque no salió de Japón.

POWER PLUG. Conectado entre la consola y el pad, nos permitía utilizar macros (predefinidas o creadas por el usuario) y diversos modos de turbo. No salió de Estados Unidos.



SUPER 8 / TRI-STAR. Algunas third parties rescataron la idea de hacer compatible SNES con su precursora. Así nació este add-on, que permitía cargar los juegos de NES/Famicom en ella.

UNA MÁQUINA, TRES VERSIONES... Y LA QUE NUNCA LLEGÓ A SER

Como su precursora, Super Nintendo tuvo versiones distintas según el territorio e, incluso, un rediseño que no llegamos a ver en Europa (y un proyecto que no cuajó).

SUPER FAMICOM (1990). El modelo japonés es idéntico al europeo que vimos aquí dos años más tarde. Las únicas diferencias están en los logos (Super Famicom) y el voltaje. En el resto, formato de los cartuchos incluido, eran idénticos.



SATELLAVIEW. Un módem por satélite que no salió de Japón y que permitía, a determinadas horas del día, acceder a juegos y contenido digital vía satélite (previo pago de una cuota). Estuvo operativo entre los años 1995 y 2001, e incluso tuvo un mando especial.

STUNTMASTER. No, no se trata de unas gafas de realidad virtual, sino de un visor que suplía al televisor y nos permitía jugar de forma más "aislada". También hubo un modelo para Mega Drive... aunque ninguno de los dos era especialmente bueno.

XBAND. Un módem para jugar online con algunos juegos, a través de la línea telefónica. Salió en EE.UU. y tuvo versión Mega Drive.

SUPER SCOPE. El sucesor de la pistola Zapper fue "a lo grande", sobre todo por dimensiones. Constaba del bazooka (que funcionaba con 6 pilas AA) y un receptor que se conectaba al puerto del segundo mando. Fue compatible con una decena de juegos.

SUFAMI TURBO. Bandai lanzó este sistema de cartuchos más pequeños (para abaratar costes) y que, además, permitía usar dos a la vez, para compartir datos entre ambos. Se lanzaron un total de trece títulos.

TEEV GOLF CONTROLLER. Esta plataforma permitía jugar a la serie *PGA Tour* de EA, emulando los movimientos de los astros (es una base que detecta la posición en la que golpeamos la bola con el palo incluido).

» los americanos. Rebautizada en EE.UU. como Genesis, la MD arrancó tímidamente en su lanzamiento en 1990, para acabar cautivando a millones de jugadores. Sega hizo un gran trabajo al aliarse con Electronic Arts y asegurarse sus juegos deportivos con las licencias más queridas del país. Pero volvamos a octubre de 1988. Nintendo llevaba tiempo trabajando en la sucesora de Famicom, y había puesto al frente del proyecto a uno de sus hombres clave, Masayuki Uemura, quien se había encargado de la producción de Famicom. La idea inicial era que Super Famicom fuera compatible con todos los cartuchos de la primera consola, idea que, tras meses de experimentos, se desechó porque encarecía el producto. Así pues, la baza para convencer a los usuarios de Famicom para que dieran el salto era ofrecer un hardware tecnológicamente avanzado y juegos que lo exprimieran. Sobre esta base, se fueron definiendo las distintas piezas del hardware, como la CPU Ricoh 5A22 (de la que hablaremos más adelante) o el chip de sonido digital SPC700 con ocho canales, creado por el padre de PlayStation, Ken Kutaragi (un chip de Sony muy avanzado para la época). Se implementaron rutinas gráficas como el llamado Modo 7, que permitía ampliar, reducir y rotar los sprites, que no estaba presente en las consolas de la competencia. A medida que el hardware iba cobrando forma, faltaban los juegos. Hiroshi Yamauchi le encomendó a su diseñador estrella, Shigeru Miyamoto, y a su equipo de treinta hombres, que empezaran a explorar las posibilidades del hardware aplicadas a los juegos, y que explotaran al máximo el Modo 7. Dedicaron un año a experimentar con el hardware, y entre diez y doce meses a desarrollar los tres primeros juegos: *Super Mario Bros 4: Super Mario World*, *F-Zero* y *Pilotwings* (que no llegó a tiempo para el lanzamiento en Japón).

¿Sólo dos juegos de lanzamiento?

Nintendo hizo un gran trabajo con los juegos (*Super Mario World* es uno de los mejores plataformas 2D de todos los tiempos), pero también a la hora de dar a conocer su máquina y poner en marcha la maquinaria del "hype". Así, pocos días antes del lanzamiento de la consola en Japón, tenía unas reservas que superaban el millón y medio de unidades... aunque la producción inicial fue de 300.000. El "ansia" de tener la consola era enorme, y el temor a que la yakuza interceptara el stock inicial para revenderlo más caro hizo que Nintendo tomara algunas decisiones arriesgadas, como repartir las consolas el mismo día de »

Sega tuvo dos años de ventaja para posicionar su Mega Drive antes de lanzarse SNES, pero Nintendo le dio la vuelta a la situación con un catálogo de 10.



SUPER NINTENDO (EE.UU.) (1991). El diseño americano fue más cuadradote y prescindió del colorido de los botones del pad por tonos violetas. Está considerada más fea.

SNES JR (1997). Lanzado sólo en Japón y EE.UU., es un rediseño de la consola que salió al final de su ciclo de vida, más pequeño y compacto, y compatible con todo el catálogo.

SONY PLAY STATION. Fruto de un acuerdo entre Sony y Nintendo, la primera iba a lanzar un modelo de la consola compatible, además, con discos compactos. No vio la luz.

20 JOYAS EXCLUSIVAS DE SNES... Y 5 QUE NOS PERDIMOS

SNES vendió 49 millones de consolas en todo el mundo gracias a su gran catálogo. Elegir sus mejores juegos es difícil, pero aquí hemos recogido los que más nos gustan del catálogo europeo y cinco que no llegaron (y debieron hacerlo). Echarás en falta juegos como *Super Mario World* (incluido con la consola) o *Street Fighter II*, que salió en otros sistemas.



ACTRAISER. Una deliciosa mezcla de "simulador de dios" y acción 2D con una BSO que aún resuena en nuestros oídos.



CHRONO TRIGGER. Square tocó el cielo creativo en la era de SNES, y este atemporal RPG lo atestigua. Una maravilla.



CONTRA III. La saga run and gun de Konami tocó techo con este irrepetible título. En Europa, lo jugamos con robots.



DEMON'S CREST. Capcom se sacó de la manga un clon de *Castlevania* protagonizado por la gárgola de *Ghost'n Goblins*.



DONKEY KONG COUNTRY. Rare exprimió la consola como nadie con esta saga de plataformas de gráficos increíbles.



F-ZERO. Uno de los juegos de lanzamiento de SNES, un vertiginoso arcade de velocidad que usó y abusó del Modo 7.



FINAL FIGHT. Aunque no tenía modo para dos jugadores, fue una gran conversión del genial beat'em up de Capcom.



MEGA MAN X2. El bombero de Capcom se salió del mapa con este título, para muchos uno de los mejores de la serie.



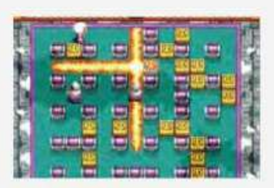
PILOTWINGS. Otra joya de Nintendo que apostó por el vuelo (de diversas formas) gracias a un gran uso del Modo 7.



SECRET OF MANA. Otro soberbio RPG de Square. Sufrió recortes porque iba a ser uno de los primeros juegos en CD.



STAR FOX. Nintendo utilizó varios chips en sus cartuchos, como el Super FX de este juego, para cálculos poligonales.



SUPER BOMBERMAN. Una prolífica saga que, en SNES, apostó por una "explosiva" diversión orientada al multijugador.



SUPER CASTLEVANIA IV. La lucha de Konami contra Drácula siguió en SNES con resultados soberbios. Otro imprescindible.



SUPER MARIO KART. El mito de los karts nació en SNES, y sigue siendo considerada una de sus mejores entregas.



SUPER MARIO WORLD 2. El último gran plataformas de Nintendo para SNES deslumbró con sus vistosos gráficos.



SUPER METROID. Samus Aran también subió de nivel en su debut en los 16 bits. Mejoró en todo: BSO, desarrollo...



SUPER PUNCH-OUT. Little Mac protagonizó un segundo juego de boxeo aún más espectacular, bello y completo en SNES.



SUPER STAR WARS. La saga galáctica de George Lucas se recreó, con licencias, en memorables juegos de acción 2D.



LEGEND OF MYSTICAL NINJA. Serie muy popular en Japón que, aquí, combinó acción, RPG y niveles 2D inolvidables.



ZELDA: A LINK TO THE PAST. ¿Qué decir de uno de los mejores *Zelda* de todos los tiempos? Una maravilla.



EARTHBOUND. Una serie de atípicos RPG. Al menos, llegó a la Consola Virtual de Wii U...



FINAL FANTASY VI. El último gran RPG de Square en 16 bits. En EE.UU., salió como *FFIII*.



NOSFERATU. Una soberbia mezcla de beat'em up, *Prince of Persia* y *Castlevania*.



OGRE BATTLE. El mejor rol táctico se jugó en SNES. Es el "precursor" de *FF Tactics*.



SUPER MARIO RPG. Square firmó otro gran RPG con los personajes de Nintendo.

PASADO Y PRESENTE DEL MITO

SNES sigue muy viva en el imaginario de los jugadores (sus cartuchos están muy cotizados) y de la propia Nintendo, quien ha preparado distintos "revivals". El más sutil fue la New 3DS estándar, que tuvo los botones con sus colores. Pero hay más...

NEW 3DS XL. En Japón se comercializó una versión "LL" (nuestra XL) con los motivos y colores de Super Famicom. Desde el 13 de octubre es posible conseguir en nuestro país su equivalente occidental: la New Nintendo 3DS XL SNES Edition. Ojo al detalle de los botones, con los colores que tenía el pad SNES.





EL LANZAMIENTO EN ESPAÑA

Super Nintendo llegó a nuestro país en junio de 1992, al precio de 23.900 pesetas (incluyendo *Super Mario World*). Aterrizó año y medio más tarde respecto al lanzamiento japonés, y de su distribución se encargó la desaparecida Erbe, que tuvo que esforzarse para plantar cara a una bien posicionada Sega. La lucha fue, tremenda, realmente...



ERBE SOFTWARE. Fue un coloso del desarrollo de software y de la distribución. Tuvo la exclusiva para distribuir los productos de Nintendo. Su declive comenzó en febrero de 1993, tras un incendio que arrasó su almacén.







VHS HOBBY CONSOLAS. En el número de mayo de 1992, regalamos una cinta VHS que muchos recordáis. En ella, se adelantaban datos técnicos, imágenes de los primeros juegos... En una era sin Internet, era la única forma de ver la consola en "funcionamiento".



PUBLICIDAD "EL CEREBRO DE LA BESTIA". Nintendo hizo una gran campaña para dar a conocer su máquina. ¿Quién no recuerda su eslogan, "el Cerebro de la Bestia"? Es uno de los lemas más célebres de la historia de los videojuegos.





CONTRAPUBLI DE SEGA. La batalla de los 16 bits iba a ser reñida, y Sega no se amilanó, optando por una publicidad bastante agresiva que intentaba ridiculizar a la competencia. En los 90, todo valía.



NINTENDO CLASSIC MINI: SUPER NINTENDO. Siguiendo la estela de NES Classic Mini, Nintendo acaba de lanzar una versión reducida de la mítica SNES, en cuyo interior podremos encontrar 20 clásicos y como plato fuerte, el mismísimo *Star Fox 2*, cancelado en su día.

» lanzamiento, de madrugada. Las consolas volaron en segundos, a pesar de su reducido catálogo inicial...

Super Nintendo se lanzó en España diecinueve meses más tarde, lo habitual en aquella época de lanzamientos escalados (primero Japón, luego EE.UU. y, por último, Europa). Mega Drive estaba más que asentada, lo que, a priori, suponía una batalla cuesta arriba para la Gran N. Pero, encadenando decisiones acertadas, en el primer año de vida de la consola, se dio la vuelta a la situación. Para su puesta de largo, se optó por incluir *Super Mario World* con cada consola. Eso ayudó en el despegue inicial, pero no fue hasta las Navidades de 1992 cuando la consola arrancó de verdad, con el llamado "Super Pack", el más vendido de la historia de la consola. Aparte de la máquina, incluía los cartuchos de *Super Mario World* y *Street Fighter II*, el juego que causaba furor en 1992 y que Nintendo tuvo en exclusiva durante un año. Fue sólo el comienzo: les siguieron obras maestras como *A Link to the Past*, *Super Mario Kart* y otros clásicos que conquistaron los corazones de los jugadores.

¿El Cerebro de la Bestia?

El eslogan con el que se dio a conocer la consola, "el Cerebro de la Bestia", paradójicamente, ocultaba una de las principales debilidades de la consola: su CPU, su "cerebro". Comparada con la de MD, era más lenta, aunque tenía rutinas, técnicas y trucos que la máquina de Sega no podía realizar. Esto se tradujo en que no hubiera, al principio, ni muchos matamarcianos ni que fueran excesivamente rápidos. Pero, como siempre, el buen hacer de algunos desarrolladores, como algunos grupos de Konami, exprimió el hardware hasta límites inimaginables y demostró que era posible crear maravillas como *Axelay*, sobrepasando cualquier limitación técnica. Incluso Rare consiguió unos gráficos dignos de las avanzadas estaciones Silicon Graphics, utilizando rutinas de programación propias. Por si fuera poco, tanto Nintendo como algunas third parties mejoraron el rendimiento de la consola gracias a chips adicionales en los cartuchos, lo que hizo posible que viéramos sobresalientes conversiones como *Street Fighter Alpha 2* (que montaba el chip S-DD1) o, incluso, las escaramuzas poligonales de *Star Fox* gracias al chip Super FX —obra de dos británicos, Dylan Cuthbert y Giles Goddard, de Argonaut Software—. Estos chips, muy a menudo, encarecían el precio de los cartuchos, que superaban la barrera de las 11.000 pesetas (unos 66 euros, pero no equiparables a lo que suponían entonces para un sueldo medio de unas 100.000 pesetas, o 600 euros).

Las ventas mundiales de SNES se sitúan en torno a los 50 millones de consolas, una cifra inferior a la de NES, pero superior a la de Mega Drive (30 millones).

SNES vendió cerca de 50 millones de unidades en todo el mundo, menos que NES debido a la dura competencia (Mega Drive colocó 30 millones). Se dejó de fabricar en 2003, aunque, en Occidente, dejó de venderse antes. Fue la última gran consola 2D y, quizá por eso y por la calidad de sus atemporales juegos, guarda un lugar muy especial en nuestro corazón. ■



SNES Mini reproduce, a tamaño reducido, el diseño de la consola original. Esta vez, no habrá que peregrinar en busca de un mando extra: el pack incluye dos mandos y el cable HDMI.

SNES Mini

¡QUÉ GRANDE ERES, PEQUEÑA!

Repasamos los 21 juegos que trae en memoria

25 años después, Super Nintendo regresa a las tiendas, en versión Mini. Repasemos los veinte clásicos que incluye y la gran sorpresa: el inédito *Star Fox 2*.

La mítica SNES reaparece, a escala reducida, con dos mandos y veintiún clásicos en memoria. La consola despliega un menú igual al de NES Mini y la misma calidad de imagen y sonido, vía HDMI, que nos dejó sin respiración el año pasado.

De nuevo, nos deja elegir entre tres formatos de imagen: Televisor antiguo (con un filtro que emula la imagen de las teles de tubo), 4:3 y Resolución original. También recupera una de las mejores funciones de NES Mini: la posibilidad de guardar partida y conservarla en diferentes slots. Y como gran novedad, la oportunidad de "rebobinar" en cualquier momento de la partida. Las versiones de los juegos son las lanzadas originalmente en EE.UU. Podremos disfrutar de ellos a 60 Hz, sin las temibles franjas PAL, aunque con textos en inglés. En cuanto al catálogo, hay ausencias justificadas por problemas de licencias y otras inexplicables. No entendemos por qué no se ha incluido ningún matamarcianos (ay, *Axelay*) o juegos deportivos "puros", cuando la Famicom Mini sí incluye el mítico *Super Soccer*. En cualquier caso, SNES Mini nos permite reencontrarnos con auténticos clásicos y joyas inéditas en su día en Europa, como *Final Fantasy VI*, *Earthbound* y, claro está, *Star Fox 2*. Si eso no vale 79,95 €... ■

STAR FOX 2, EL ÚNICO QUE NUNCA SE LLEGÓ A EDITAR



- NINTENDO
- SHOOTER
- 2017

Jamás habríamos imaginado que *Star Fox 2*, cancelado en 1995 con el desarrollo prácticamente finalizado, acabaría viendo la luz veintidós años después. Para acceder a él, es necesario haber finalizado la primera misión de *Star Fox*, una decisión lógica, porque la secuela es bastante exigente. Nuestro objetivo es neutralizar a las fuerzas de Andross antes de que destruyan Corneria, guiando nuestra nave a través de un mapa por el que nos moveremos libremente mientras elegimos objetivos. Durante el juego, que combina la acción del original con elementos RTS, nos veremos las caras con los miembros de la unidad Star Wolf (en vertiginosos y algo confusos duelos espaciales). Además de Fox, Falco, Peppy y Slippy, podréis seleccionar a dos nuevos personajes: Miyu y Fay. Aunque se nota la evolución gráfica respecto al primer *Star Fox*, gracias al chip Super FX 2, es imprescindible mirar el juego con los ojos de un jugador de aquella época. Ha tardado lo suyo, pero, por fin, está aquí.

¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL? Lo de "inédito" se queda corto, es más bien un milagro: creíamos que jamás llegaríamos a disfrutar de *Star Fox 2*.

¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS? Habíamos tirado la toalla hace dos décadas, así que como para encima ponerle pegas a este "extra" de auténtico lujo.

CONTRA III: THE ALIEN WARS



NOTA HC 94

- KONAMI
- RUN & GUN
- 1992

En Europa, lo conocimos como *Super Probotector: Alien Rebels*, con una pareja de mechas como protagonistas. Una maniobra iniciada en los tiempos de NES para apaciguar a los censores alemanes. Gracias a SNES Mini, al fin podemos gozar de esta maravilla en su forma original, con su sucesión de jefes apabullantes, melodías inolvidables y una dificultad demoledora. El equipo liderado por Nobuya Nakazato (quien más tarde dirigiría el no menos glorioso *Contra* de MD) explotó a conciencia el Modo 7 de SNES para crear efectos visuales sin precedentes y unos sorprendentes niveles con vista cenital que, como el resto del juego, se disfrutan más a dobles.

¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL?

Fue uno de los primeros cartuchos en explotar a conciencia el potencial gráfico de SNES, por no hablar de su maravillosa banda sonora.

¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS?

Habría estado bien incorporar, a modo de extra, la versión europea, con sus mechas.

SUPER MARIO WORLD 2: YOSHI'S ISLAND

Shigeru Miyamoto se tomó su tiempo para crear el sucesor de *Super Mario World*, o más bien deberíamos hablar de precuela, ya que nos presenta a un indefenso Mario bebé al que debemos proteger mientras encarnamos al simpático Yoshi. Su rompedora estética, con unos gráficos que parecían dibujados a mano, nos dejó a todos con la boca abierta en su momento. El cartucho original contaba con un arma secreta, el chip Super FX 2, que sirvió para desplegar unos efectos visuales sorprendentes en un hardware que ya contaba con cinco años de vida. Eso sí, los berridos de Baby Mario siguen sacándonos de quicio.

¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL?

Lo más llamativo son sus gráficos, que parecen dibujados a mano, pero ojo a su mecánica: lanzar huevos nunca fue tan divertido como aquí.

¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS?

Absolutamente nada. Era, y es, una auténtica obra maestra.



NOTA HC 97

- NINTENDO
- PLATAFORMAS
- 1995

SUPER METROID





NOTA HC 96

- NINTENDO
- AVENTURA
- 1994

Samus Aran ya contaba con un nutrido club de fans, pero fue su tercera aventura la que acabó cautivando a millones de jugadores de todo el planeta. Intelligent Systems y Nintendo R&D1 afinaron a conciencia la fórmula del *Metroid* original para crear una aventura inolvidable que nos llevaba a explorar el planeta Zebes, accediendo a nuevas rutas a medida que Samus iba adquiriendo mejoras para su traje. Su banda sonora sigue siendo una lección magistral de cómo crear la atmósfera perfecta, lo que, sumado a sus excelentes gráficos, crea una ambientación tan opresiva como cautivadora. *Symphony of the Night* se lo debe todo a este cartucho.

¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL?

Una música impresionante, una progresión modélica, una jugabilidad por la que jamás pasarán los años. Una de las grandes joyas que nos dio la década de los 90.

¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS?

Volver a sentir las emociones de aquella primera partida.

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

Nintendo no escatimó en gastos a la hora de llevar a Link a SNES, produciendo un cartucho con el doble de memoria respecto a los se habían lanzado hasta la fecha. Pero ni aquellos 8 Mbit bastaban para cobijar la ambiciosa aventura diseñada por Miyamoto y el director Takashi Tezuka. Se requirió un auténtico trabajo de orfebrería, a la hora de comprimir datos, para poder dar forma a Hyrule y cierto suceso que no vamos a destripar, por si aún queda alguien que no haya jugado a esta obra maestra. Algunos dicen que es superior a *Ocarina of Time*. Discusiones aparte, SNES Mini no tendría sentido sin este juego a bordo.

¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL?

Todo. Pero, si hubiera que destacar algo, por encima del resto, sería su maravillosa y cristalina música.

¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS?

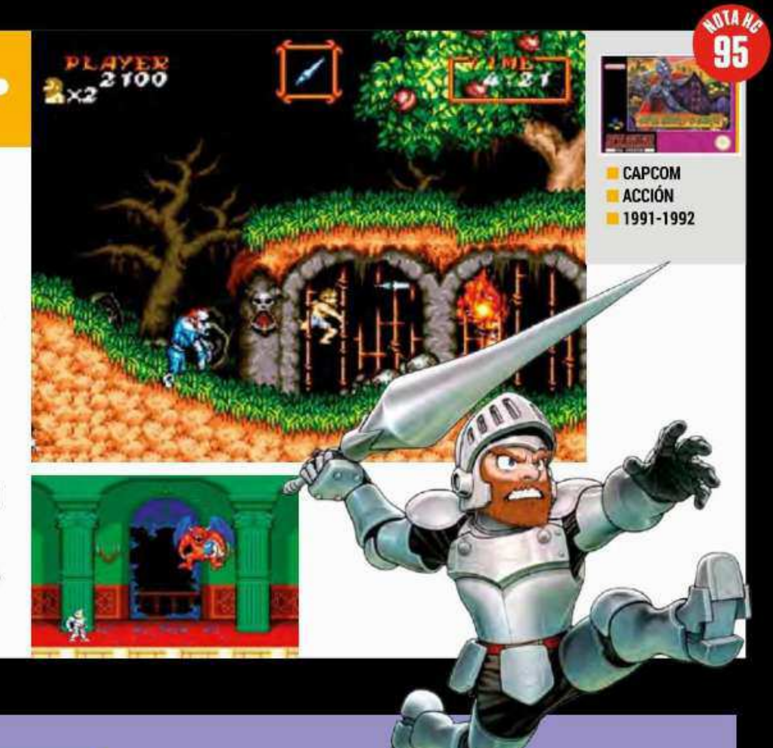
Los textos en castellano, algo que sí estaba presente en el port de Game Boy Advance.



NOTA HC 96

- NINTENDO
- ROL DE ACCIÓN
- 1991-1992

SUPER GHOULS'N GHOSTS



NOTA HC 95

- CAPCOM
- ACCIÓN
- 1991-1992

Lejos de crear un simple port de la recreativa, Capcom diseñó para SNES una entrega exclusiva de las andanzas de Sir Arthur, al que dotó de salto doble (aunque, a cambio, se nos quitó la opción de disparar hacia arriba). Pocos cartuchos de SNES arrancaron de una manera tan espectacular como *Super Ghouls'n Ghosts*. Aquella deliciosa música, el suelo moviéndose bajo nuestros pies, las olas gigantes, el barco fantasma... Posiblemente ese fuera el único problema del juego: empieza por todo lo alto, pero, luego, baja el listón gráfico en los últimos niveles. Y ojo a su nivel de dificultad. Mucho hablar de los *Dark Souls*, pero no son nada comparados con esto.

¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL?
Todo un espectáculo audiovisual, sobre todo en sus primeras fases, acompañado de una dificultad abrumadora.

¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS?
La versión occidental está censurada (quitaron las cruces de los ataúdes) respecto a la japonesa.

LOS QUE NO LLEGARON A EUROPA

La SNES Mini europea hace gala del mismo catálogo que la americana, lo que nos permite disfrutar de tres auténticas joyas que no fueron distribuidas en el Viejo Continente en su momento. Más vale tarde que nunca...

FINAL FANTASY III



- SQUARESOFT
- ROL
- 1994

Servidor lo tiene claro: es el mejor *FF* de la historia. En realidad es *Final Fantasy VI*, pero los americanos nos hicieron el lío. Una de las cumbres del J-RPG, con una galería de personajes inolvidables (Sabin, Terra, Edgar...y, sobre todo, el villano Kefka) y la música de un Nobuo Uematsu en estado de gracia. ¿Y qué decir de la escena de la ópera? Pura magia.

¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL? Lo vamos a resumir en dos palabras: Kefka Palazzo.

¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS? El port de GBA nos llegó con textos en castellano, algo que no va a suceder en SNES Mini.

EARTHBOUND

Vale, ya estaba disponible en la eShop de Wii U, pero la incorporación de *Mother 2* compensa una deuda que Nintendo tenía con los europeos desde hace veintidós años. El estatus de culto que acompaña a este RPG no es casual: el género pocas veces nos ha brindado una aventura tan accesible y divertida como ésta. Si aún no lo has probado, te envidio. Vas a vivir algo único.

¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL? ¿En cuántos RPG sacas el dinero de los cajeros automáticos?

¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS? De nuevo, la ausencia de textos en castellano.



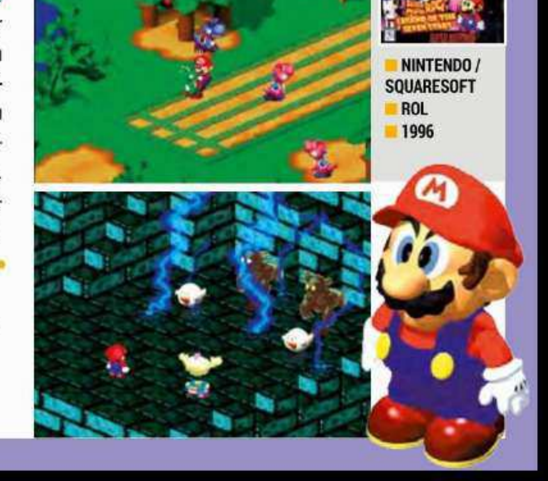
- NINTENDO / APE / HAL
- ROL
- 1994-1995

SUPER MARIO RPG: LEGEND OF THE SEVEN STARS

Antes de acudir a los cantos de sirena de PlayStation, Squaresoft firmó este peculiar RPG protagonizado por el fontanero y su troupe, con gráficos prerrendizados y elementos plataformeros. Nadie esperaba su incorporación al catálogo de SNES Mini, pero es una curiosidad más que bienvenida. Ojo, la música está firmada por Yoko Shimomura, compositora de *Street Fighter II*.

¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL? Su sentido del humor y la combinación de RPG y plataformas.

¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS? Más de uno habría preferido ver *Terranigma* en su lugar.



- NINTENDO / SQUARESOFT
- ROL
- 1996

MEGA MAN X







- CAPCOM
- PLATAFORMAS
- 1993-1994

Elección lógica, teniendo en cuenta que esta saga/spin-off nació en SNES. Más accesible que los *Mega Man* clásicos, incorporó nuevos movimientos y una mecánica más enfocada a la acción que a las plataformas.

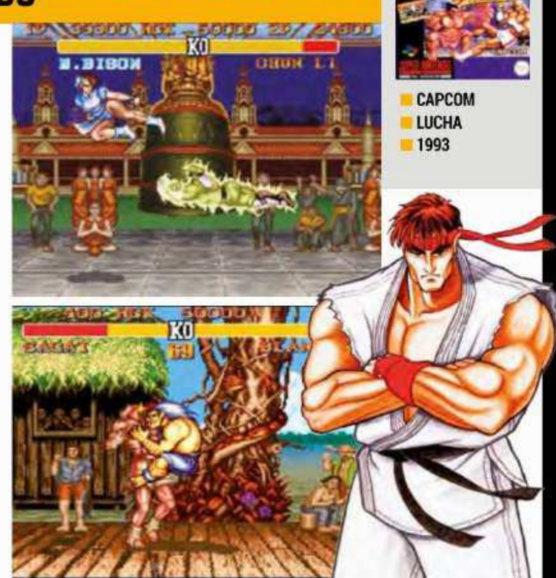
¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL? Una buena oportunidad de rescatar un spin-off más que notable.

¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS? Habría estado bien añadir *Mega Man 7* a la selección de juegos.

STREET FIGHTER II TURBO

NOTA HC 96

Por muchas secuelas que lance Capcom, ninguna entrega doméstica superará el encanto de los *SF2* de SNES. Esta segunda entrega incorporaba las mejoras de la placa Hyper Fighting, además de las de Champion Edition, con nuevas técnicas para Chun-Li, Dhalsim o Blanka. Una bestia de 20 megas que justifica por sí sola la incorporación del segundo pad en el pack de SNES Mini.



- CAPCOM
- LUCHA
- 1993

¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL? Es un *SF2*: palabras mayores. Será el juego al que le eches más horas junto a un amigo.

¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS? Es el único juego de lucha incluido en SNES Mini.

KIRBY'S DREAM COURSE







- NINTENDO / HAL LAB.
- DEPORTIVO
- 1994

Este peculiar juego de golf, protagonizado por Kirby, es otra incorporación inesperada, pero, tras la extrañeza inicial, acabarás bastante enganchado con su mecánica (solo o con un amigo), mientras superas sus ocho circuitos (con ocho hoyos cada uno).

¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL? Muy divertido a dobles.

¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS? Ya puestos, que hubieran añadido al lote *Kirby's Dream Land 3*.

F-ZERO

NOTA HC 90

Junto al añorado *Pilotwings* (su ausencia en SNES Mini es inexplicable), *F-Zero* fue uno de los embajadores del Modo 7 de SNES. Tan vertiginoso como implacable, exige reflejos felinos y una cabeza bien fría para sobrevivir a sus quince circuitos. Arrancar motores y volver a escuchar las colosales melodías creadas por Yumiko Kanki y Naoto Ishida te rejuvenecerá veinticinco años.



- NINTENDO
- VELOCIDAD
- 1990-1992

¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL? Velocidad endiablada, el Modo 7 en todo su glorioso esplendor y melodías míticas.

¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS? No tener los reflejos de aquellos chavales de 1992.

STAR FOX







- NINTENDO
- SHOOTER
- 1993

Oriente y Occidente, Nintendo y Argonaut, se aliaron para crear una obra maestra que conserva toda su encanto, a pesar del evidente envejecimiento de sus gráficos poligonales. En SNES Mini, presenta el nombre original (en lugar del *Starwing* con el que llegó a Europa).

¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL? Absolutamente todo.

¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS? Ya puestos, podrían haber añadir *Stunt Race FX* al catálogo.

DONKEY KONG COUNTRY

NOTA HC 99

Pocos juegos demostraron mejor el talento de los ingleses Rare que esta delicia plataformera con la que el mítico gorila de Nintendo recibió, por fin, el protagonismo que merecía. La nota no es un error tipográfico: realmente se llevó un 99 en HC, y es que sus gráficos prerrendizados nos dejaron a todos atónitos. Además, era tremendamente divertido, por no hablar de su colosal música. Una joya.





- NINTENDO / RARE
- PLATAFORMAS
- 1994



¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL? Los gráficos, la música, su mecánica... ¿Seguimos?

¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS? Nuestra alegría habría sido infinita si hubieran añadido las dos secuelas al lote.

SECRET OF MANA

NOTA HC 93

Los fans del J-RPG brincaron de alegría al enterarse de que esta genialidad de Square formaría parte del catálogo de SNES Mini. En su día, pasó inadvertido bajo el radar de muchos jugadores, por lo que, si te contaste entre ellos, ésta es tu oportunidad para conocer una de las joyas del género. ¡Y podrás disfrutarlo a dobles!



- SQUARESOFT
- ROL
- 1993-1994

¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL? Uno de los dos mejores Action RPG del catálogo de SNES, junto a *A Link to the Past*.

¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS? La ausencia de textos en castellano. Y no poder compartir la aventura con un tercer jugador, como en el original de SNES.

SUPER PUNCH-OUT!!

NOTA HC 84



- NINTENDO
- DEPORTIVO
- 1994-1995

La nota que le otorgamos en su día no hace justicia a esta espectacular, y supervitaminada, reinvención del clásico de Nintendo. Seguimos alucinando con el tamaño de los rivales de Little Mac y su divertidísima mecánica.

¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL? Espera a ver en acción a Bear Hugger en una pantalla de 40 pulgadas.

¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS? Es el único juego deportivo "puro" de todo el catálogo de SNES Mini.

SUPER CASTLEVANIA IV

NOTA HC 93

Aunque su peculiar paleta de colores desconcierta al principio, nuestro amor hacia el primer *Castlevania* de SNES es puro y absoluto. Y está más que justificado. Su magistral ambientación (el tema de la cueva nos sigue poniendo los pelos de punta), el inteligente uso del Modo 7 (la habitación que rota, la de los candelabros XXXL) y el mejor látigo de la saga elevaron el cartucho a los altares.



- KONAMI
- ACCIÓN
- 1991-1992

¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL? Su música, los efectos gráficos y ese látigo.

¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS? La versión occidental sufrió la mano de la censura respecto al original japonés.

SUPER MARIO WORLD

NOTA HC 97





- NINTENDO
- PLATAFORMAS
- 1990-1992

Pocos juegos reflejan mejor la genialidad de Nintendo que esta obra maestra, capaz de enamorar a un crío como de robar horas de sueño a todo aquel adulto que intente localizar y completar los 96 niveles. Pura magia.

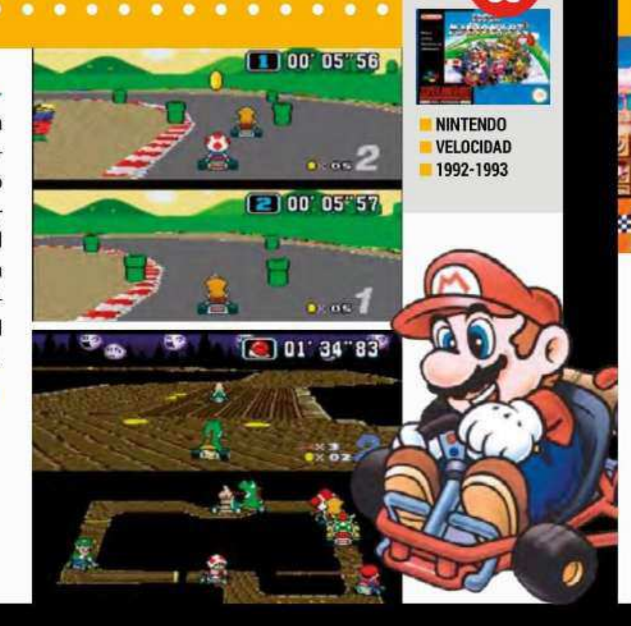
¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL? Es el mejor plataformas de la historia de los 16 bits. Sin discusión.

¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS? ¿Por qué no han incluido también *Super Mario All-Stars*?

SUPER MARIO KART

NOTA HC 96

Nació como un prototipo multijugador de *F-Zero*, pero Nintendo tuvo la genialidad de cambiar los bólidos futuristas por karts pilotados por Mario y cía. El resto, como se dice, es historia: piques infinitos contra la IA rival (o con un amigo, a través de pantalla partida), derrapes locos y circuitos rebosantes de encanto. El Modo 7 y el chip DSP-1 obraron magia en SNES.



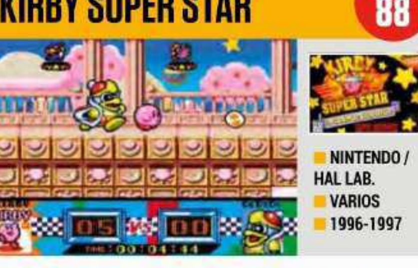
- NINTENDO
- VELOCIDAD
- 1992-1993

¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL? Veinticinco años después, sigue siendo irresistible, sobre todo jugando a dobles.

¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS? Absolutamente nada. Este clásico no podía faltar en el catálogo de SNES Mini.

KIRBY SUPER STAR

NOTA HC 88

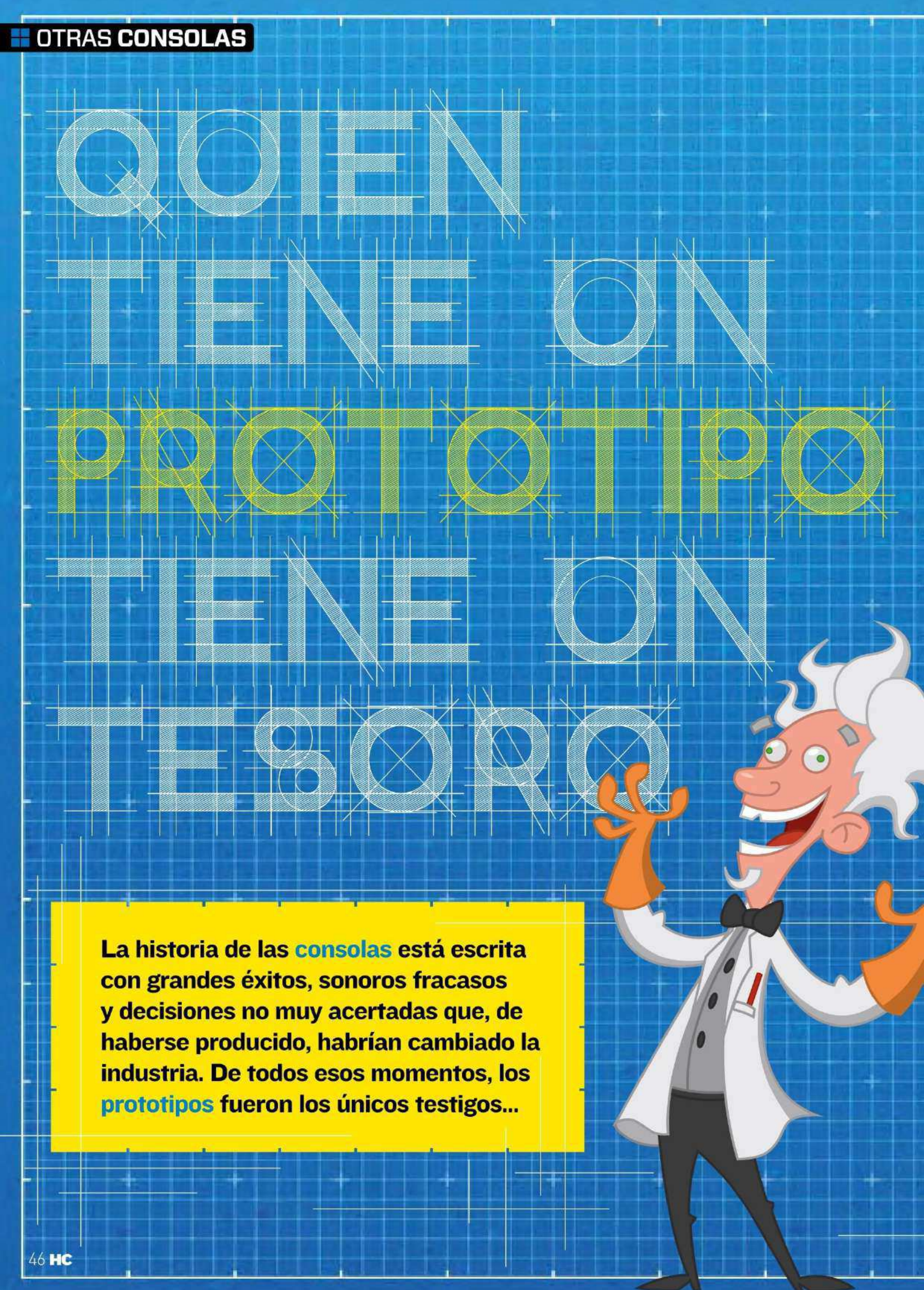


- NINTENDO / HAL LAB.
- VARIOS
- 1996-1997

Aquí lo conocimos como *Kirby's Fun Pack*, un título que reflejaba mejor lo que nos espera en su interior: una recopilación de ocho juegos protagonizados por Kirby. Sinceramente, podrían haber dado su hueco a *Super Soccer*.

¿QUÉ TIENE DE ESPECIAL? Son ocho juegos de Kirby, reunidos bajo un único título.

¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS? ¿Dos *Kirby* y ni un juego de peleas callejeras, como *Final Fight*?



QUIEN TIENE UN PROTOTIPO TIENE UN TESORO

La historia de las consolas está escrita con grandes éxitos, sonoros fracasos y decisiones no muy acertadas que, de haberse producido, habrían cambiado la industria. De todos esos momentos, los prototipos fueron los únicos testigos...

SUPER NINTENDO PLAY STATION

- **Compañía:** Nintendo **Año:** 1991
- **Fabricante:** Sony
- **¿Qué iba a ser?:** Una Super Nintendo con la unidad CD incorporada.

A caballo entre la fantasía y la realidad, no ha sido hasta este año cuando se ha conocido la existencia de este prototipo. Fruto de la unión entre Nintendo y Sony en 1988 para crear una unidad CD-ROM para SNES a modo de accesorio. El acuerdo incluía la posibilidad de que Sony desarrollara su propia máquina, naciendo así el proyecto Play Station, que unificaba el hardware de SNES con la unidad CD que estaban desarrollando. Un día después de mostrar la consola por primera vez en el CES de 1992, Nintendo rompía la alianza con Sony y se aliaba con Philips, creadores de la consola CD-i. Todos los prototipos de Play Station fueron destruidos excepto esta unidad que, además, es funcional.

EL MANDO
Conserva el diseño y la misma distribución de botones que el original de Super Nintendo, cambiando únicamente los logotipos por los de Sony y Play Station.

SUPER DISC
Al encender el prototipo se ve el logo de Super Disc, el formato propietario desarrollado por Sony para el CD-ROM de Super Nintendo.

CONEXIONES
La parte posterior de la consola nos muestra las conexiones de audio y video, con una distribución muy parecida al primer modelo de PlayStation lanzado en Japón.

Pero ¿qué es un prototipo? Pues son diseños de un hardware aún en desarrollo que, aunque siendo funcionales, no son definitivos y están sujetos a cambios. Se usan para realizar modificaciones, tanto estéticas como de funcionalidad, antes de que un producto pase a ser comercializado. Además de para uso interno, suelen mostrarse en ferias y eventos para consumidores con el fin de ver las reacciones que generan entre el público y la prensa. Con ello se elaboran feedbacks que suelen implicar nuevos cambios y ajustes o incluso el cese completo del proyecto (en el caso de que no despierten interés esperado). En este proceso también intervienen las llamadas "maquetas", que también son una parte importante del desarrollo de una máquina, y que en muchos casos se emplean para hacernos una idea de cómo será el modelo comercial, aunque diferencia de éstos y de los prototipos, no suelen funcionar y no están tan valorados en el mercado.

→ ESTO NO ES SOLO APLICABLE A LOS SISTEMAS, ya que los mandos de control y otros accesorios también pasan por fases similares y hay infinidad de cambios en aspectos como la ergonomía o la disposición de los botones, antes de llegar al diseño final (¿recordáis el mando boomerang de PS3?).

En el caso de los sistemas, no han sido pocas las compañías que a lo largo de su existencia han desechado prototipos por numerosas razones, que van desde acuerdos comerciales que nunca se llegaron a materializar por problemas en las negociaciones, pasando por ideas descartadas o que simplemente no resultaron atractivas, sin olvidar el rediseño de productos para fusionarse con sus add-ons y que ocupen menos tamaño debido a la miniaturización de los componentes. Este último punto ha sido en muchos casos un intento de reflotar pro- ▸▸





PANASONIC M2 3DO

■ **Compañía:** Panasonic ■ **Año:** 1995 ■ **Fabricante:** Panasonic
■ **¿Qué iba a ser?:** La siguiente generación de 3DO

Panasonic fue la primera en dar el salto a los 32 bits con 3DO y, aunque no obtuvo grandes ventas debido al éxito de PlayStation y Saturn, se hizo un hueco que justificó el desarrollo de una nueva máquina. M2 comenzó siendo un periférico que se conectaba al puerto de expansión de 3DO dándole más potencia, pero al final se optó por desarrollar una nueva consola por los altos costes del add-on. El lanzamiento se retrasó varias veces y Panasonic comenzó a tener dificultades económicas con la consola casi terminada, a pesar de disponer de algún juego avanzado y una demo de *D2* muy pulida como reclamo. El leve interés de las third parties y el alto coste de la consola terminaron por condenarla. Panasonic vendió la tecnología a terceros como Konami (fabricó su placa M2 para recreativas) y a otros licenciatarios, que la usaron para fabricar cafeteras y cajeros automáticos. Un triste final.



PROTOTIPOS
Panasonic M2 contó con varios prototipos de kits de desarrollo y consolas que se diferenciaban por el color. Juegos como *M2 Racer* o la tech demo Dungeon destacaban en el apartado técnico.

UN POCO DE MITOLOGÍA PORTÁTIL

Al llegar a manos de coleccionistas, se han desvelado secretos de muchos prototipos, como su funcionamiento. En estos tres casos, además de ser portátiles, apenas hay información de ellas, rozando lo mitológico pues aunque hay algunos reportajes e imágenes, en ningún caso se les ha visto funcionar de cerca más allá de alguna feria...
(1) **Bandai HET**: Una SNES portátil con forma de portátil y mando y pantalla integrados.
(2) **Red Jade**: del fabricante de teléfonos Ericsson, dicen que de potencia similiar a PSX.
(3) **Jungle**: terminada y con fecha, Panasonic la canceló. Estaba orientada a los MMORPG.



■ LOS PROTOTIPOS NOS PERMITEN BUCEAR EN LA HISTORIA DE LOS FRACASOS MÁS SONADOS ■

PERIFÉRICOS
Como el ratón o el teclado Wireless también se presentaron y se llegaron a comercializar, aunque eso sí, con una calidad pésima.

REDISEÑOS
Phanton contó con hasta con tres diseños de empresas diferentes, aunque sólo se ha visto en funcionamiento uno, el del E3 2004.

PHANTOM

- **Compañía:** Phantom Entertainment
- **Año:** 2003 ■ **Fabricante:** Infinium Labs
- **¿Qué iba a ser?:** Videoconsola basada en la arquitectura de un PC

La traducción de su nombre (fantasma) resume su historia, un sistema que nunca llegó a estar cerca de lanzarse y del que se llegó a decir que era una estafa. En 2002 se comunicó el lanzamiento de un nuevo sistema basado en la arquitectura Athlon de AMD, con el que adquiriríamos el contenido vía un sistema de subscripción llamado PhantonNET, que nos dejaría descargar X juegos cada mes. Después de retrasarse 2 años, Phanton se presenta en forma jugable en el E3 de 2004, con una versión de *Unreal Tournament 2004*. Tras más retrasos, en 2006 la compañía cambia de nombre y borra todo rastro de Phantom.

ASÍ SE MOSTRARON Y ASÍ SE REDISEÑARON

También hay casos que se muestra un diseño y, antes del lanzamiento se cambian algunas cosas como en...



NINTENDO DS
La versión que se mostró en su presentación no vario mucho respecto al diseño final, salvo en los marcos de las pantallas y la distribución de los botones.



PLAYSTATION PORTABLE (PSP)
El anuncio oficial mostró un diseño más redondeado, botones distribuidos de otra forma y un diseño plano y logos que desaparecieron en el modelo final.



PLAYSTATION VITA
El prototipo se adaptó a la carcasa de PSP GO con ranura para tarjetas SD y 12 GB de almacenamiento (al final, apostó por un formato propietario y 16 GB).

ductos que no han tenido una buena acogida en el mercado o en el que sus ventas se han estancado o han sido insuficientes. También el intento de avanzar o innovar tecnológicamente muy deprisa nos ha proporcionado prototipos muy curiosos, como es el caso de los primeros visores de realidad virtual, que ocasionaban tantos problemas de salud que al final terminaron siendo descartados.

Los responsables de todas estas piezas suelen ordenar su destrucción una vez terminada la fase de pruebas, aunque muchas de ellas con el tiempo acaban siendo donadas a museos especializados como el Computerspielemuseum de Berlín, o el Museo Smithsonian de Historia Nacional Americana, donde se pueden contemplar curiosidades como los prototipos de lo que acabaría siendo el germen de la primera consola, obra de Ralph H. Baer (considerado el padre de los videojuegos), que pasó por hasta siete diseños diferentes en los que comenzó usando válvulas de vacío (debido a su bajo coste) y terminó usando componentes electrónicos.

→ NINTENDO TAMBIÉN DISPONE DE ALGUNAS CURIOSIDADES en su tienda Nintendo World de Nueva York. Una de las más llamativas es un prototipo de ordenador personal que mostró en el CES de 1983 y que en realidad era un caballo de Troya para introducir en EE.UU. la exitosa Famicom. Se hizo así para tantear al mercado americano, ya que nadie quería oír hablar de consolas tras el sonoro "crash" que provocó Atari.

También los ejecutivos conseguían prototipos que utilizaban para enseñar el producto a potenciales aliados e inversores. En algunos casos, algunas de estas máquinas consiguieron evitar ser destruidas y acabaron perdidas entre las pertenencias de los propios ejecutivos o incluso de algunos empleados. Uno de los casos más recientes ha sido el de la llamada Super Nintendo Play Station, la consola híbrida de Sony y



ATARI JAGUAR DUO

Compañía: Atari
Año: 1995 **Fabricante:** Atari
¿Qué iba a ser?: La suma de la Consola Jaguar con su unidad CD

Quizá en un intento de recuperar la posición en un mercado que tiempo atrás dominó, Atari probó a unir en un mismo dispositivo la consola Jaguar con su unidad CD, dando como resultado Jaguar Duo. Este nuevo diseño no aportaba nada nuevo al conjunto, limitándose a ser más compacto y con menor consumo. Después del cese de la producción de Jaguar en 1996, Atari fue absorbida por Hasbro, que optó por detener cualquier desarrollo en lo referente a nuevas consolas. Se tiene constancia de algunos prototipos funcionales en manos de coleccionistas privados.

CON UNIDAD DE CD
En la vida de Jaguar solo se lanzaron 14 juegos en CD, y no tuvo sentido lanzar la Duo. El puerto lateral es todo un misterio.

SEGA NEPTUNE

Compañía: Sega **Año:** 1994
Fabricante: Sega
¿Qué iba a ser?: La fusion de la Sega Megadrive con su accesorio 32X.

A mediados de los 90, Sega dedicaba sus esfuerzos a sacar adelante dos proyectos conocidos con los nombres en clave Saturn y Mars. Mientras el primero de ellos sería la sucesora de Megadrive, el segundo fue un intento de alargar su vida (más tarde cambió su nombre a Mega 32X). Neptune era el prototipo de una consola que aunaba Megadrive y 32X y que además de ser más pequeña y estética, mejoraría el consumo energético al usar sólo un adaptador de corriente. Lamentablemente el fracaso de 32X hizo que la consola jamás llegase a las tiendas. Sólo se conoce un prototipo real, pero no se sabe si es funcional.



Nintendo, que nunca llegó a mostrarse en funcionamiento y que se encontraba en manos de Ólafur Jóhann Ólafsson, director ejecutivo de Sony Interactive, quien posteriormente abandonaría su puesto para incorporarse a la compañía Advanta Corporation. Ésta quebró en 2009, saliendo varios lotes de productos a subasta entre los que se encontraba la consola. Un ex-empleado adquirió uno de estos lotes, dejando la consola olvidada en un garaje hasta que este año su hijo la encontró y se dio cuenta del valor de su hallazgo. Casi todas estas unidades terminan siendo objeto de culto y acaban en manos de coleccionistas privados que pagan auténticas fortunas por ellas. Gracias a ellos y a webs como Unseen64, que recopilan información de estas máquinas, hemos conocido cómo han sido los primeros pasos de muchas consolas, características que nunca llegaron a incluirse o juegos inacabados y olvidados en máquinas de desarrollo.

→ ALGUNOS DE ESTOS JUEGOS LOGRAN SER COMPLETADOS por aficionados y llegan a comercializarse años después, algunos con éxito. Es el caso de *Nightmare Busters*, un juego de SNES que pertenecía a la editora Nichibutsu y que se publicó 14 años después de su cancelación gracias al pequeño estudio Super Fighter Team, que edita juegos para plataformas clásicas. O el de *Faceball* para Virtual Boy, un caso singular: se encontró una rom al 80% y los fans la completaron, editaron y, posteriormente, distribuyeron gratis. Algo inusual, y más aún para una plataforma minoritaria, que no llegó a Europa y con un catálogo pequeño.

En este reportaje hemos intentado recopilar algunos prototipos raros, aunque seguro que quedan muchos por descubrir. Así que si tenéis un pariente que haya trabajado en este mundillo, echad un vistazo a fondo a su trastero, ya que quizás tenga una joya escondida en una caja sin saberlo.



TAITO WOWOW

- **Compañía:** Taito **Año:** 1992
- **Fabricante:** Taito
- **¿Qué iba a ser?:** La primera consola en usar CD-ROM como soporte y juego por streaming.

Después de observar el éxito de SNK con su Neo Geo durante un par de años, Taito decidió dar el salto y apostar también por el mercado doméstico planificando una consola en la que también lanzaría sus títulos al mismo tiempo que las recreativas y que sería pionera en el uso del CD-ROM e incluso en la distribución, ya que permitiría descargar e incluso jugar por streaming a sus títulos vía satelite. Aunque la consola se mostró en la feria Tokyo Toy Show, en 1992, no se conoce la existencia de ningún prototipo en la actualidad.



VÍA SATÉLITE
Taito tuvo problemas con el streaming vía satélite, ya que no conseguía ejecutar los juegos con la fluidez necesaria.

DE HABER LANZADO SNES PLAYSTATION, NINTENDO HABRÍA DOMINADO MÁS GENERACIÓNES... O QUIZÁ NO

LOS PRIMEROS Y FALLIDOS PASOS DE LA REALIDAD VIRTUAL

Aunque la realidad virtual está de moda gracias a los avances de Sony, Oculus y HTC en este campo, los comienzos de la tecnología no fueron fáciles...





JAGUAR VR FUE UN DESARROLLO conjunto de Atari con Virtuality, los pioneros en la fabricación de coin-ops de realidad Virtual. Existen 2 prototipos funcionales del visor, uno de color azul en alta definición y otro rojo de baja resolución. El único juego disponible fue *Missile Command 3-D*.



SEGA VR FUE UN PERIFÉRICO diseñado para Mega Drive que incluso se presentó en el CES de 1993 acompañado de 4 títulos, siendo el más llamativo *Nuclear Rush*. La tecnología, aún muy verde, provocaba mareos y dolor de cabeza después de pequeños periodos de uso.



EL PUD-J5A DE SONY para PlayStation 2 es el único visor que llegó a comercializarse, aunque sólo en Japón y en pequeñas cantidades debido a su alto precio, unos 700€ de la época. Al visor le acompañaron algunos juegos, destacando el simulador de vuelo de Taito *Energy Air Force Aimstrike*.



TOASTER FUE EL INTENTO de Hasbro de crear una portátil con visor. El proyecto tuvo problemas económicos (la compañía perdió más de 50 millones de dólares en su desarrollo) y de identidad, llegando a cambiar 3 veces de nombre.

PlaySta

SO

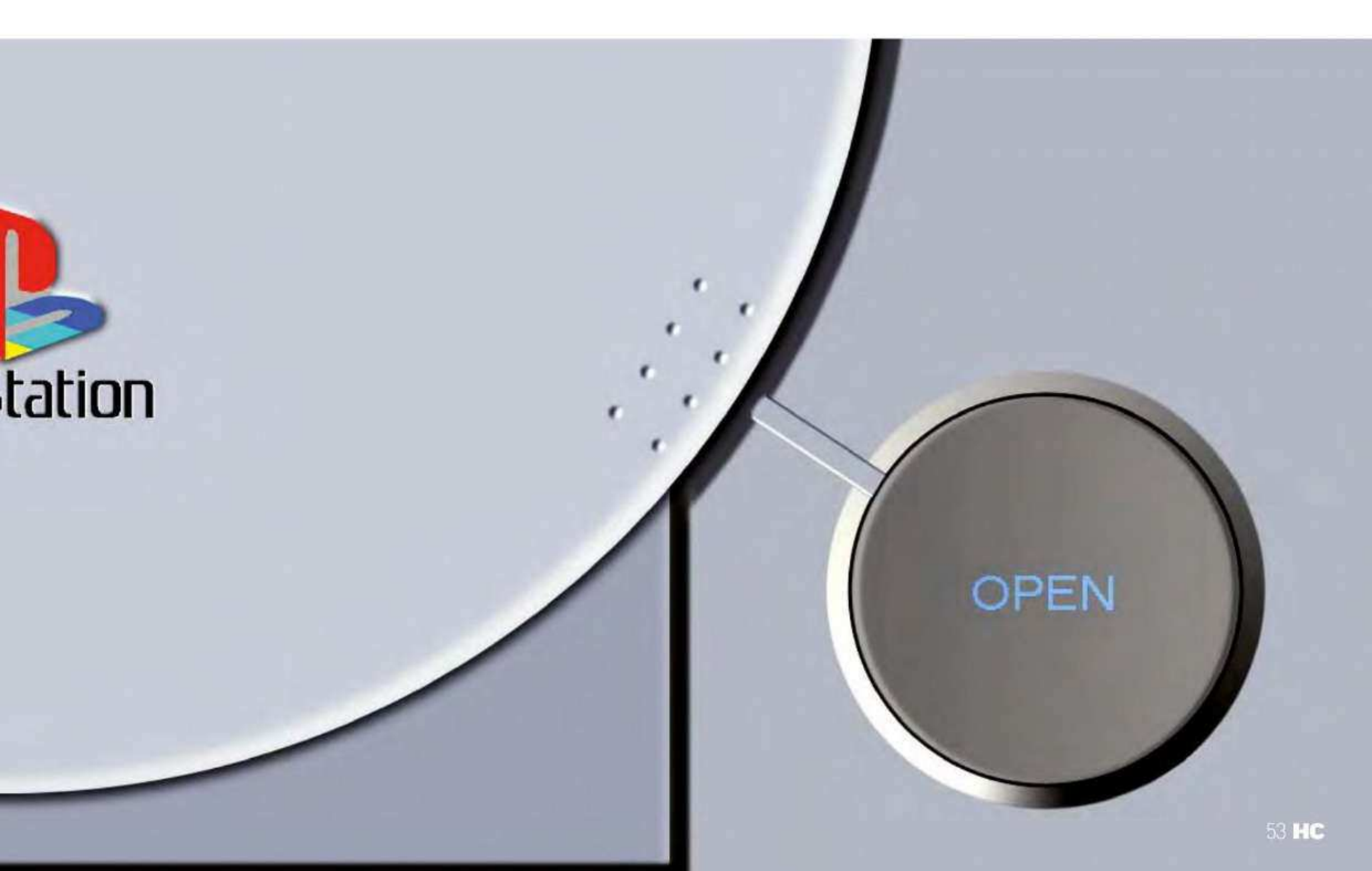
RESET

POWER

PlayS

Pocos podían sospechar en 1994 que la primera consola de Sony acabaría barriendo a Sega y Nintendo. Repasamos la historia de PlayStation y su impacto en la industria.

tion LA REVOLUCIÓN GRIS



PLAYSTATION LIDERÓ EL CAMBIO DE LOS GRÁFICOS 2D A LAS 3D Y DEL CARTUCHO AL CD-ROM, ENTRE OTROS MUCHOS LOGROS

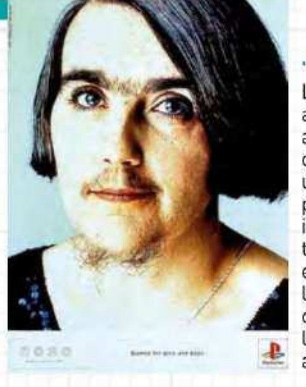
Pocas veces un sentimiento tan básico y primario como la "venganza" ha sido la semilla de un éxito sin igual. Y es que PlayStation, la primera y exitosa consola de Sony, con unas ventas que superan los 104 millones de máquinas y más de 960 millones de juegos, surgió del deseo expreso de Norio Ohga, el por aquel entonces presidente/CEO de Sony, de vengarse por una afrenta de Nintendo. Con ellos habían firmado, en 1988, un acuerdo para desarrollar un lector CD-ROM para Super Nintendo, que llevaría a la 16 bits al incipiente mundo multimedia. Ese acuerdo se rompió de forma unilateral por parte de Nintendo en junio de 1991, justo un día después de que Sony mostrara en la feria CES o Consumer Electronics Show su "Play Station" (consola fabricada por Sony que integraba el mencionado lector de discos y ranura para los cartuchos de SNES) y que Nintendo ya consideraba como un gran error por el enorme poder que confería a Sony (desde la fabricación de la máquina a los royalties de los discos). Por esa razón, un día después, y sin previo aviso, Nintendo anunció en la misma feria su alianza con Phillips, el rival de Sony... abonando el terreno para el nacimiento de la PlayStation que todos conocemos.

→ EN JULIO DE 1991, LA POSTURA DE OHGA ya era clara, tal y como anunció en una reunión con algunos empleados clave de Sony: la indemnización por la ruptura del acuerdo no iba a ser suficiente para saciar su sed de venganza, y debían seguir trabajando para que Nintendo no les expulsara del negocio del videojuego antes de entrar. Un negocio que los altos ejecutivos de Sony, anclados en el pasado, no terminaban de ver con muy buenos ojos, ya que las consolas y videojuegos de la época seguían teniendo la consideración de "juguete" y eso podía ensuciar la buena fama de Sony en el área de la electrónica.

No está de más recordar que, en estos primeros compases, lo que iba a ser la primera máquina de Sony seguía levantándose sobre el trabajo realizado con Nintendo, todo orientado al campo de los gráficos 2D. Durante este periodo, Sony intentó también aliarse con Sega, crear un frente común contra Nintendo, para lanzar de forma conjunta un lector de discos para consola. Las relaciones con Sega of America eran excelentes y empezaron a trabajar juntas, pero cuando llegó el momento de presen-

UN NUEVO PÚBLICO, UNA NUEVA FORMA DE ANUNCIARSE

Desde sus orígenes, PS-X apuntó a otro tipo de público, tanto por catálogo como por espíritu. La publicidad fue el reflejo...



"Para todos". Los primeros anuncios ya adelantaban que PS era una máquina para todos, indistintamente del sexo o la edad. Desde los inicios, las campañas llamaron la atención...



Un eslógan potente. Desde "Y por fin puedo decir que he vivido" a "La piratería mata a tus héroes", la vida de PlayStation ha estado rodeada de lemas que han calado hondo...



Temas polémicos. A menudo, las campañas de la propia consola o de sus juegos ha recurrido a temas polémicos, desde la religión al sexo, levantando ampollas por el camino.



LOS PRECURSORES: DE **SNES CD** A LOS PRIMEROS PROTOTIPOS

Desde que en 1988 Sony comenzara a trabajar con Nintendo en el CD-ROM para Super Nintendo, muchas ideas, versiones y diseños se materializaron en los más variados prototipos... hasta llegar al fabuloso "ladrillo" gris que todos amamos.



SNES CD. Era el "add-on" original, al estilo Famicom Disc fruto del trabajo con Nintendo. Nunca vio la luz.



Prototipos. Tras romper con Nintendo, Sony trabajó en prototipos que aún conservaban el cartucho.



Play Station. Fue el modelo presentado en el CES de 1991 antes de romper con Nintendo. En 2015 vio la luz un prototipo.



PlayStation. Antes de llegar al resultado final, Sony experimentó con logos, formas para las tarjetas de memoria, etc.

DEMOS MEMORABLES



Una demo para "convencerlos". Jurassic Park se estrenó en 1993, revolucionando el uso de efectos en el cine. Sony se inspiró en ella para realizar una de sus demos más famosas, la del T-Rex, con la que terminó de convencer a los desarrolladores de la capacidad de su máquina...

tar el trabajo a los directivos de Japón, estos aniquilaron toda posibilidad de hacer algo juntos alegando que "Sony no sabe hacer hardware, ni software. ¿Por qué querríamos hacer esto?". Tras el segundo varapalo con Sega, el trabajo en "Play Station" seguía centrado en tecnología 2D, que seguía siendo la tendencia, y los altos directivos no querían alejarse de lo que aún triunfaba.

➔LA IDEA DE KUTARAGI, EL LLAMADO "PADRE DE PLAYSTATION", era mucho más visionaria y ambiciosa, y giraba ya en torno a los gráficos 3D... aunque no gozaba del respaldo total por parte de Sony. Pero Kutaragi no era solo un ingeniero excepcional, sino también un incansable trabajador y sobre todo inteligente. Logró que su visión se fuera imponiendo poco a poco, llegando a un punto de inflexión tras apelar a la fibra sensible de Ohga (cuenta la leyenda que le soltó la frase "¿Se va a quedar ahí sentado y dejar que Nintendo nos haga esto?). Preocupado porque la vieja guardia de Sony se le echara encima, Ohga decidió seguir adelante y reubicó a Kutaragi y un reducidísimo grupo de ingenieros -se dice que 9 en total- en las oficinas de CBS (lo que hoy en día es Sony Music), un ▶▶

EN BUSCA DE UNA IDENTIDAD PROPIA

Sony necesitaba crear una imagen completa, global, para su producto. Un "todo" que la distinguiera de la competencia. Necesitaba una identidad propia, que abarcara desde el logotipo de la máquina hasta el diseño del mando...

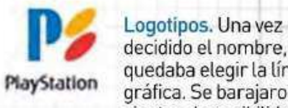





















Logotipos. Una vez decidido el nombre, quedaba elegir la línea gráfica. Se barajaron cientos de posibilidades, algunas en sintonía con la época... Al final se impuso el efecto 3D que caracteriza a la consola.






Mando. Se le dedicó tanto tiempo como al resto de la consola, para encontrar la disposición de sus elementos y forma óptima. Se diseñaron cientos de versiones hasta llegar al mando que todos conocemos, aunque L2 y R2 eran algo casi impuesto casi desde el primer momento...

Botones Se estudió hasta el significado y color de los botones. Algo sencillo que se recordara...



Triángulo. Es "punto de vista", recrea una dirección o hacia donde miramos.

Círculo. Representa el "sí", aceptar algo. En Japón tiene la función de nuestro botón X, aceptar en opciones.

Cuadrado. Es como un trozo de papel, para representar documentos o menús.

Botón "X". Representa el "no", no aceptar algo. En Japón tiene la función de nuestro botón Círculo, cancelar (en opciones).







EXPLOSIÓN DE CREATIVIDAD

Las novedades tecnológicas del CD-ROM abrieron un mundo de posibilidades audiovisuales, lo que se plasmó en el que sin duda es uno de los catálogos más variados de la historia del videojuego, que dejó experiencias de todo tipo.

1. **Musicales.** Masaya Matsuura, el creador de Parappa, abrio fuego con el género musical más visual y original.

2. **Locuras.** Como *L.S.D. Dream Simulator*, un onírico simulador de las imágenes que genera el subconsciente.

3. **Originalidad.** *Bishi Bashi* o *Incredible Crisis* aportaron un granito de locura y diversión nipona nunca antes visto.

entorno más proclive a la investigación y, lo que era más importante, al mundo del CD-ROM, que seguía siendo una de las piezas inamovibles de la nueva consola. Por aquel entonces, la idea de los gráficos 3D ya estaba más que implantada en la cabeza de Kutaragi, quien había seleccionado entre los ingenieros a algunos expertos en el llamado "G-System", una herramienta profesional de gráficos 3D en tiempo real que se utilizaba para crear primigenios efectos de realidad aumentada en emisiones de televisión. Hay que tener en cuenta que en aquella época no había tarjetas gráficas 3D aceleradas por hardware, y que hasta 1997 no se comercializarían las primeras (Vodoo 3DFX). Es decir, estamos hablando de auténticos pioneros...

➔ **CUENTA LA LEYENDA QUE EL ÉXITO DE VIRTUA FIGHTER** en los salones recreativos en 1993 fue lo que terminó de convertir a de los directivos de Sony en "defensores" de un futuro de los videojuegos que pasaba por los gráficos 3D. Pero, de forma paralela, aún quedaba mucho trabajo por hacer, con muchos problemas aún pendientes de resolver y, a menudo, interrelacionados. El más acuciante era que Sony no era nadie en la industria del videojuego, el "novato", y todos los focos seguían sobre Nintendo -y su "Project Reality", también conocida como "Ultra 64" - y Sega, quien ya trabajaba en Saturn.

Paralelamente, tenían que "convencer" a los desarrolladores de las bondades del sistema, tanto desde el punto de vista técnico como del económico. De la parte monetaria se encargó el propio formato, el CD-ROM, que resultaba infinitamente más barato y rápido de producir que los cartuchos, aligerando de forma importante el desembolso que suponía para los estudios editar un juego, royalties aparte. Esa fue una de las primeras y más decisivas diferencias frente a la "tiranía" que imponía Nintendo desde su cómoda posición dominante en Japón. Para convencer a los desarrollares, bastó con enseñar de lo que era capaz el hardware, con un catálogo de demos entre las que brilló con luz propia la famosa del T-Rex (que posteriormente se incluyó en los discos de demos que acompañaban a las consolas). También ayudó, y mucho, la compra de Psygnosis en 1993, un movimiento que al principio descolocó a muchos, pero que acabó dando sus frutos, no solo en cuanto a juegos exclusivos para la nueva consola (*WipeOut*, *Formula One*...). Y es que Psygnosis fue, además, la encargada de crear los kits de desarrollo de PlayStation, dejando en la cuneta los prototipos creados por un fabricante japonés, que resultaban mucho más caros y tampoco hubie-

LAS CONVERSIONES "PERFECTAS" DE RECREATIVAS COMO RIDGE RACER LE GARANTIZARON EL ÉXITO INICIAL...

UN PANORAMA MUY COMPETITIVO

El éxito de PlayStation en 1994 debería ser digno de estudio, por múltiples razones. No solo surgió de la nada y fue capaz de adelantar a los fabricantes de consolas más importantes del momento, como Nintendo y Sega, sino que además triunfó en una época en la que la había más competencia que nunca: Atari Jaguar, Bandai Pippin, Fujitsu FM Towns Marty, NEC PC-FX... Pero, en casi todos los aspectos, Sony supo jugar muy bien sus cartas, desde el precio de la propia consola (en EE.UU. fue 100$ más barata que Saturn, la consola que salió una semana más tarde y que también apostaba por el 3D) o el de los juegos, que costaban la mitad que los cartuchos. El resultado de esta batalla ya lo sabéis, aunque quizá algún dato no: desde el principio, por cada Saturn que se vendía, PlayStation colocaba 8,5 consolas...



APRENDE A PROGRAMAR

Net Yaroze. Otro rasgo que diferenciador fue Net Yaroze, una versión "negra" de la consola diseñada para que los aficionados a la programación hicieran sus pinitos. La revista oficial recopiló los mejores trabajos y algunos se dedicaron profesionalmente a ello...



ran ayudado, en un primer momento, a que los desarrolladores saltaran a PlayStation. Dos años después de la ruptura con Nintendo, las cosas empezaban a ponerse de cara para Sony.

➔ AÚN QUEDABAN COSAS PENDIENTES, COMO EL NOMBRE, aunque ya se la conocía como PlayStation (ya todo junto) o PS-X. Pero hubo dudas hasta el último momento. Phil Harrison, entonces vicepresidente de Sony Computer Entertainment Europe, transmitió al presidente de SCEi, Teruo Tokunaka, los efectos negativos que estaba despertando el nombre, a lo que literalmente respondió "Eso no es nada, deberías haber oído todo lo que se decía sobre el Walkman". Así pues, PlayStation se quedó como el nombre definitivo. ¿Otra pata más de la venganza hacia Nintendo, para recordarles para siempre su afrenta?

La fiebre PS llegó a las tiendas niponas el 3 de diciembre de 1994, a un precio de 39,990 yenes. Las primeras 100.000 consolas se vendieron en solo una semana, y otras 200.000 más fueron adquiridas por los consumidores en el mes siguiente. Los juegos, que costaban la mitad que los cartuchos y con conversiones idénticas a las recreativas, afianzaron el éxito. Nueve meses después llegó a EE.UU. y Europa, para culminar una revolución que cambiaría para siempre el mundo del videojuego. ■



UN LEGADO MUY VIVO

PlayStation supuso el nacimiento de muchas sagas o subsagas que, aparte de amasar increíbles cifras de ventas, "reinventaron" géneros al llevarlos a las 3D. Y lo que es más importante, muchas de ellas siguen hoy en día muy, muy vivas...



RESIDENT EVIL

¿Qué decir del padre del Survival Horror? PS4 y Xbox One recibieron en 2015 el re-remake de esta entrega, que supuso el arranque de una serie que, hasta la fecha, lleva vendidos 62 millones de juegos.



GRAN TURISMO

A menudo recordado por sus fotorrealistas repeticiones, este simulador de Polyphony Digital cuenta ya con 6 entregas numeradas y unas ventas que superan los 70 millones de copias. La entrega más reciente es *Sport*.



METAL GEAR SOLID

Concebido como un juego 2D en origen, Hideo Kojima añadió el apellido "Solid" a su primera aventura de infiltración 3D, un juego de esos que marcan. En 2013 la saga llevaba más de 33 millones de copias...



FINAL FANTASY

Una de las joyas de Nintendo saltó al barco de PlayStation con *FFVII*, para aprovechar la capacidad del CD e introducir mejor BSO, escenas de vídeo... etc. Solo con *FFVII* y *VIII* vendieron casi 20 millones de copias.



TEKKEN

La veterana saga de lucha sigue aún muy viva. 23 años después de su debut acaba de recibir su séptima entrega, para PS4, One y PC. En 2010, antes de *Tag Tournament 2*, llevaba 41 millones de copias vendidas.



SILENT HILL

El auténtico terror llegó a PS de la mano de Konami, dando pie a una lucrativa saga. Por desgracia, la cancelación de *Silent Hills*, tras la marcha de Hideo Kojima, augura un futuro muy negro para la saga.

CON MÁS DE 104 MILLONES DE MÁQUINAS VENDIDAS, PLAYSTATION ES LA CUARTA CONSOLA MÁS VENDIDA DE LA HISTORIA

D

Aunque para la gran mayoría Donkey Kong es conocido por ser la recreativa donde nació Mario, lo cierto es que la importancia de este simio es mayor, llegando a salvar a Nintendo de un desastre económico...

CRONOLOGÍA DE LA SAGA
ARCADE / CONSOLA

Con 36 años de vida a sus espaldas, DK tuvo un exitoso comienzo en las recreativas para terminar siendo un fijo de las consolas de Nintendo. Éstos son todos los juegos del personaje desde que comenzó su historia...

Donkey Kong
* Arcade
* 1 de julio de 1981

El nacimiento de Mario, Pauline y DK fue un éxito rotundo en los salones recreativos.



Donkey Kong JR
* Arcade
* 1 de agosto de 1982

En esta ocasión Mario era el que hacía de villano y el hijo de DK acudía al rescate.



Donkey Kong 3
* Arcade
* 31 de octubre de 1983

La saga cambió los saltos por el shooter. Protagonizado por Stanley The Bugman.



Donkey Kong Jungle Fever
* Arcade
* 2005

Se trata de un "Medal Game" (o juego de apuestas) obra de Capcom, que además sirve de secuela de *DK Jungle Beat.*



Donkey Kong Banana Kingdom
* Arcade
* 2006

El último Medal Game de Capcom, con varios minijuegos protagonizados por DK.



* En cada juego, se indican sólo la fecha original y las plataformas en que salió de lanzamiento.

NKEY KONG

LA HISTORIA DE UN VILLANO RECONVERTIDO A HÉROE

En 1979, en los salones recreativos, los matamarcianos destacaban por encima del resto géneros, con clásicos como *Space Invaders* (Taito) o *Galaxian* (Namco) que tenían grandes recaudaciones semanales. Viendo su éxito, Nintendo decidió desarrollar su propio título, mezclando el desarrollo de estas recreativas. El resultado fue *Radar Scope*, un shoot 'em up que tuvo bastante aceptación en Japón, pero que pronto comenzó a desinflarse en ventas, y que no alcanzó el éxito que Nintendo esperaba en EE.UU. Después de ver que las 3.000 recreativas fabricadas con el juego no se vendían, Hiroshi Yamauchi, el CEO de Nintendo, encargó a un joven diseñador, Shigeru Miyamoto (que colaboró en el desarrollo de *Radar Scope*) crear un nuevo juego para reconvertir los muebles de la recreativa y salvar a la compañía de una quiebra inminente. También Yamauchi pidió a uno de los creativos clave de Nintendo, Gunpei Yokoi, que supervisase este nuevo proyecto, que sólo contaba con un presupuesto de 100.000 dólares. Miyamoto comenzó a imaginar el juego como una aventura de Popeye, en la que éste sería el héroe, la chica en apuros sería Olivia y el enemigo principal sería Bruto.

De Popeye... a Jumpman

Desgraciadamente Nintendo no consiguió hacerse con la licencia del cómic, por lo que se optó por rediseñar a los protagonistas y cambiarles el nombre por Jumpman, Lady y Donkey Kong. También hubo problemas de programación por culpa de Miyamoto, que carecía de conocimientos técnicos y presionaba constantemente al equipo (él sólo diseñaba), lo que le granjeó quejas de los programadores. Con un desarrollo tan accidentado y el juego casi terminado, a los ejecutivos de Nintendo America no les convencían los nombres de los personajes, consideraban que eran confusos y pidieron cambios. Con ellos nacieron Mario, Pauline y Donkey Kong (fue el único que mantuvo el nombre que le puso Miyamoto). Así, se dio el visto bueno para que se imprimieran en los muebles de la recreativa.

Por fin, el 9 de Julio de 1981 se comercializa *Donkey Kong*, reciclando para su lanzamiento 2.000 unidades de las recreativas inicialmente dedicadas a *Radar Scope*, y que fueron montadas a mano para ahorrar costes. En los tres meses pos- »

HA NACIDO UNA ESTRELLA, MARIO

El personaje más reconocido de Nintendo nació en la recreativa, en sustitución de Popeye.



MARIO TOTI SEGALE era el dueño de las primeras oficinas de Nintendo en USA. En él se inspiró Mario.



JUMPMAN fue el primer nombre de Mario, al estilo de Pacman, aunque finalmente se cambió.



Donkey Kong Jr.Math
★ Famicom (Nes)
★ 12/12/1983

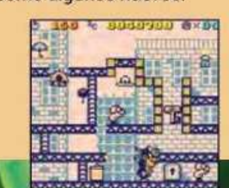
Juego educativo centrado en las matemáticas y protagonizado por Donkey Kong Jr., el hijo de DK.





Donkey Kong
★ GameBoy
★ 14/06/1994

Reinterpretación "libre" de la primera recreativa, que contenía tanto niveles clásicos como algunos nuevos.





DK Country
★ SNES
★ 24/11/1994

Rare recuperó al famoso simio en este nuevo plataformas, que además introdujo un montón de nuevos personajes.





Donkey Kong Land
★ GameBoy
★ 26/06/1995

Juego puente que hace las veces de nexo de unión entre el primer DK Country y la siguiente entrega de la saga.





DK Country 2
★ SNES
★ 20/11/1995

Diddy Kong y su novia Dixie se lanzaban al rescate de DK en esta maravillosa continuación del no menos genial *DKC*.



UN CLÁSICO INMORTAL LLENO DE SECRETOS



1 A PRIMEROS DE MAYO DE 2016 Wes Copeland batió el récord de la recreativa de *Donkey Kong*, en la que se ha considerado "la partida perfecta". ¿La puntuación? 1.218.000 puntos.

2 UNIVERSAL STUDIOS DEMANDÓ A NINTENDO por la similitudes entre *Donkey Kong* y King Kong. Finalmente, Universal salió perdiendo.

3 EL ABOGADO QUE DEFENDIÓ A NINTENDO en el juicio contra Universal City Studios fue John Kirby. El personaje de videojuegos Kirby lleva ese nombre en referencia a su apellido.

4 DESPUÉS DE 36 AÑOS, aún se encuentran cosas ocultas en el código de la recreativa, desde voces digitalizadas a sonidos y logotipos sin utilizar en el juego.

5 LA RECREATIVA ORIGINAL DE DONKEY KONG tiene un bug que impide terminarla, llamado DK Kill Screen, que hace que se reinicie a los 7 segundos de comenzar el nivel 22.

6 DONKEY KONG COUNTRY es el segundo juego más vendido de todo el catálogo de SNES, con más de 9 millones de copias.

7 UNA DE LAS ESCENAS MÁS ESPECTACULARES de la película "Pixels", de 2015, es un combate contra un pixelado Donkey Kong.



8 AUNQUE HUBO RUMORES DE QUE EL NOMBRE ORIGINAL de Donkey Kong iba a ser inicialmente Monkey Kong, Miyamoto lo desmintió.



9 SE LLEGÓ A PLANIFICAR UNA VERSIÓN DE DONKEY KONG COUNTRY 2 para Virtual Boy, pero las bajas ventas de la consola hicieron que se cancelase el desarrollo.

10 EN 36 AÑOS DE HISTORIA, el único juego del personaje que se ha lanzado primero en Europa ha sido *Donkey Kong Country*.



11 EN LA FAMOSA SERIE "THE BIG BANG THEORY", Donkey ha hecho acto de presencia en un par de ocasiones, en las que los actores juegan a la recreativa o al Jenga del personaje.

12 COLECO se opuso a sacar una versión de DK para Atari 5200, porque la máquina era más potente que su ColecoVision.

13 LA PRIMERA GAME & WATCH que inauguró el valorado D-Pad -cruceta- de Nintendo fue, precisamente, *Donkey Kong*.



14 DONKEY KONG 64 SE VENDÍA junto al *Expansion Pack* de manera inseparable, no para hacer uso de él, si no porque era la única manera de solucionar un bug del juego que provocaba cuelgues.

DK y COLECO

DK consiguió que la compañía juguetera Coleco cuadriplicase sus beneficios.



LA VERSIÓN de Coleco era la más cercana a la coin-op.



EL CARTUCHO no se vendió suelto, iba con la consola.

» teriores, el juego había alcanzado tal éxito que tuvieron que fabricar 4.000 recreativas más para satisfacer la demanda. En los dos años posteriores se entregaron más de 60.000 recreativas, un éxito económico para Nintendo que le supuso más de 180 millones de dólares. La popularidad de los personajes se disparó y Nintendo comenzó a recibir propuestas para licenciar productos de todo tipo (cereales, camisetas...), es decir: más beneficios. Pero la oferta más importante vendría de compañías de videojuegos de la época, para hacerse con los derechos y así poder portar *DK* a consola.

DONKEY KONG AYUDÓ A NINTENDO A ESTABLECERSE EN EE.UU. Y LOGRÓ EVITAR QUE CAYERA EN BANCARROTA

La mayor oferta llegó de Taito, pero después de tres días de negociaciones, Nintendo se decidió por la propuesta de Coleco, que según palabras de Hiroshi Yamauchi "parecía una compañía más hambrienta" (por tener éxito).

Coleco y Universal

Coleco desarrolló las versiones para las consolas de la época, pagando por cada juego 1,40 dólares en concepto de royalties. Así, *DK* fue incluido en un pack junto a la ColecoVision (no se vendió el juego por separado) y meses más tarde se publicó para Intellivision y Atari 2600. Este acuerdo, lucrativo para ambas partes (se vendieron más de seis millones de cartuchos y Coleco tuvo ventas de más de 500 millones de dólares), trajo como consecuencia una demanda de Universal City Studios, alegando que Donkey Kong violaba el copyright de "King Kong", y advertía a Nintendo y sus socios que debían ce-



Donkey Kong Land 2
★ GameBoy
★ 23/09/1996

De nuevo, otra entrega puente que sirvió para unir el argumento de *DK Country 2* con su continuación.





DK Country 3
★ SNES
★ 22/11/1996

Protagonizada por Dixie y su primo Kiddy Kong, fue un gran colofón para la saga *Country* de Super Nintendo.





Donkey Kong Land 3
★ GameBoy
★ 27/10/1997

"Remake-continuación" de *DK Country 3* que, de forma paralela, también supuso la despedida de la serie en GB.







Diddy Kong Racing
★ Nintendo 64
★ 14/11/1997

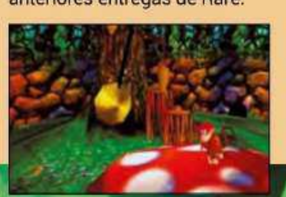
Arcade de velocidad con karts, avionetas y otros vehículos, protagonizado por Diddy Kong y otros personajes de Rare.





Donkey Kong 64
★ Nintendo 64
★ 24/11/1999

Donkey Kong dio el salto a las plataformas 3D, aunque no cosechó el mismo éxito que las anteriores entregas de Rare.





15 LA PRIMERA DEMO DE DONKEY KONG QUE MOSTRÓ RARE A NINTENDO para conseguir hacer un juego sobre el personaje era un juego de lucha 1 vs 1.

16 CRANKY KONG, uno de los personajes de *Donkey Kong Country*, es en realidad el protagonista de la recreativa original, de *Donkey Kong*.

17 SÓLO LOS ROYATIES DE *DK* provenientes de Coleco le proporcionaron a Nintendo más de cinco millones de dólares.

18 MIYAMOTO USÓ UN DICCIONARIO JAPONÉS-INGLÉS para ponerle nombre a DK. Donkey se cogió por hacer referencia a algo estúpido y Kong se usa en Japón para referirse a un gorila.

19 MISTER GAME & WATCH es un personaje que aparece en varias de estas máquinas y hace un cameo en una de las fases de *Donkey Kong Country Returns*.

20 A KIRBY, en agradecimiento por su victoria, se le regaló un barco con el nombre Donkey Kong y los derechos mundiales del nombre para cualquier embarcación.

sar todas las ventas de los productos de *DK*. Coleco cedió ante la amenaza, pagando un 3% del total de cada juego vendido, pero Nintendo fue a juicio y ganó, demandando a su vez por daños y perjuicios a Universal, que indemnizó a la Gran N y a sus licenciatarios con casi dos millones de dólares.

Éxito, también portátil

Nintendo también publicó varios *Donkey Kong* en algunas de sus exitosas series de Game & Watch. Así, dentro de la serie MultiScreen (doble pantalla), *DK* fue el encargado de estrenar el novedoso control "D-Pad" o cruceta (usado por las consolas Nintendo a partir de ese momento), modelo que »

GAME & WATCH
UN ÉXITO TRAS LAS RECREATIVAS

El simio también arrasó en las "handhelds" de Nintendo.

DONKEY KONG
★ 03/06/1982
Versión recortada del arcade. Inauguró el D-Pad... y fue la más vendida.

DONKEY KONG JR.
★ 26/10/1982
Usó una pantalla con más definición, bautizada New Widescreen.

DONKEY KONG 2
★ 07/03/1983
Conversión de la segunda recreativa que también recurrió al esquema de doble pantalla.

DONKEY KONG JR. TABLETOP
★ 28/04/1983
Imitaba los muebles de recreativa, con pantalla de mayor tamaño y a todo color. Desarrollada por Coleco.

DONKEY KONG
★ 20/08/1984
Las G&W micro VS. tenían dos mandos en su interior para jugar a dobles.

DONKEY KONG CIRCUS
★ 06/09/1984
La línea Panorama de G&W acogió este otro juego de DK, en el que había que hacer malabares con objetos.

DONKEY KONG HOCKEY
★ 13/11/1984
Otra micro VS. para dos jugadores, en esta ocasión centrada en el hockey sobre hielo.

Donkey Konga
★ GameCube
★ 12/12/2003
Creado por Namco, es un juego musical en el que se usa un periférico en forma de bongo. Recuerda a su serie *Taiko*.

Mario vs Donkey Kong
★ GB Advance
★ 24/05/2004
"Spin-off" de los juegos de plataformas, basado en la primera recreativa de DK pero con una jugabilidad basada en puzles.

Donkey Konga 2
★ GameCube
★ 01/07/2004
Más canciones para los bongos. Un año después, en 2005, se lanzó *Donkey Konga 3*, pero no llegó a salir de Japón.

Donkey Kong Jungle Beat
★ GameCube
★ 16/12/2004
Regreso al género plataformero, en el que podíamos usar el control tradicional o uno nuevo con los mencionados bongos.

DK King of Swing
★ GB Advance
★ 04/02/2005
El simio probó suerte con otro tipo de rompecabezas, basado en la jugabilidad de un juego de NES, *Clu Clu Land* (puzles).

UN MERCHANDISING MUY 'MONO'

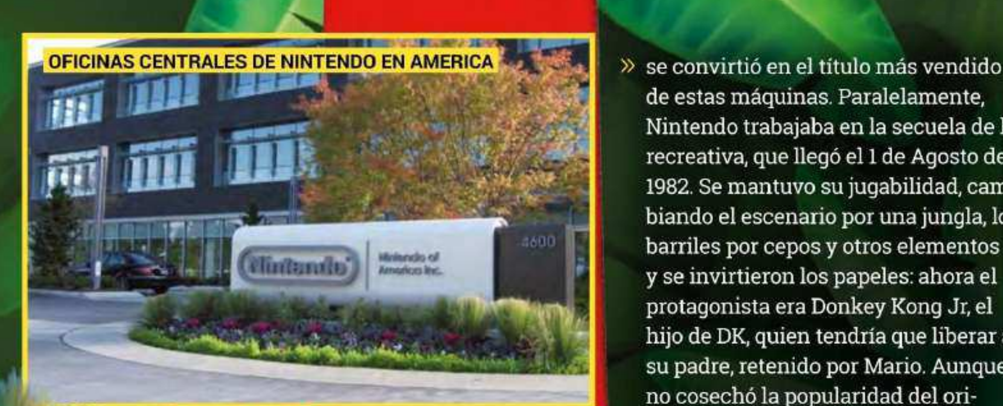
La importancia de Donkey Kong ha ido aumentando con los años, protagonizando varias series de dibujos e incluso llegando a hacer cameos en series como "Los Simpsons". Su popularidad es tal, que su imagen ha aparecido en una enorme variedad de objetos, algunos tan extraños como estos que os mostramos...



JUEGO DE MESA de la casa MB no fue un gran éxito en nuestro país, pero hoy en día se considera toda una rareza.

ESTANTERIAS que emulan con detalle el primer nivel de la recreativa. Este modelo en concreto no esta a la venta.





OFICINAS CENTRALES DE NINTENDO EN AMERICA

» se convirtió en el título más vendido de estas máquinas. Paralelamente, Nintendo trabajaba en la secuela de la recreativa, que llegó el 1 de Agosto de 1982. Se mantuvo su jugabilidad, cambiando el escenario por una jungla, los barriles por cepos y otros elementos y se invirtieron los papeles: ahora el protagonista era Donkey Kong Jr, el hijo de DK, quien tendría que liberar a su padre, retenido por Mario. Aunque no cosechó la popularidad del original, las ventas fueron suficientes para justificar una tercera entrega que llegó un año después con *Donkey Kong 3*, incorporando a un nuevo protagonista, Stanley the bugman, y abandonando las plataformas para convertirse en un shooter.

Rozar la gloria en 16-bits

En 1983, con la tranquilidad de estar más que asentada económicamente, Nintendo se disponía a lanzar su Famicon (NES) y aprovechó la populari-

NINTENDO TREEHOUSE

La casa del árbol es la división de Nintendo of América que se encarga de traducir los juegos a varios idiomas. Nació en 1990, a causa de las pobres traducciones que se hacían en aquella época y su nombre provino del primer juego en el que trabajaron, *Donkey Kong Country*.




EL STAND DEL E3 2015, por ejemplo, también se llamó así y en otras ocasiones. También se ha llamado así en los sucesivos...



Mario Vs Donkey 2
★ Nintendo DS
★ 25/09/2006

Precuela del original de GB Advance, otro juego basado en puzles, sólo que en esta ocasión hay una pequeña diferencia: esta vez, el protagonista es Donkey Kong.





Diddy Kong Racing DS
★ Nintendo DS
★ 05/02/2007

Continuación de la entrega que vimos para N64. Fue el último juego desarrollado por Rare para Nintendo (y para cualquier consola que no fuera de Microsoft).





Donkey Kong Jet Race
★ Wii
★ 28/06/2007

Juego de carreras que comenzó siendo un proyecto para GameCube, pero que se fue demorando y finalmente terminó saliendo en Wii.





DK Jungle Climber
★ Nintendo DS
★ 09/08/2007

Secuela directa de *Donkey Kong King of Swing*, pero con importantes mejoras visuales y, eso sí, manteniendo prácticamente intacta la jugabilidad del original.





Mario vs DK Minis March Again!
★ Nintendo DS
★ 08/06/2009

Tercera entrega de la subsaga de puzles *Mario Vs. Donkey Kong*, aunque esta tuvo una peculiaridad respecto a las dos anteriores: sólo llegó a Nintendo DS a través de la distribución digital...




▲ COCHES de radiocontrol, con en el modelo de DK visto en *Mario Kart*.

▸ ZAPATILLAS para andar por casa hecho un mono, con la imagen e iniciales de DK.



◂ DONKEY KONG JUNGLE JUICE, una bebida energética con alto contenido en cafeína y con sabor a banana.



◂ JENGA DK una versión para coleccionistas del popular juego, adornada con la iconografía del juego.



▸ REPRODUCCIÓN DE LA RECREATIVA. Se fabrican en varios tamaños y respetan el aspecto físico del mueble original.

dad de DK para que dos de los tres primeros juegos que acompañaron a la consola en su debut fueran adaptaciones de los juegos del simio (*Donkey Kong* y *Donkey Kong Jr.*), lo que ayudó en el éxito inicial de la consola. Después se publicó la conversión de la tercera recreativa y el título educativo *Donkey Kong Jr. Math*. Tras ello, DK entró en un letargo de casi ocho años, del que despertó en 1994, en forma de remake para Game Boy, con gráficos rediseñados y niveles nuevos y clásicos basados en las dos primeras recreativas. Ese mismo año apareció *Donkey Kong Country*, de Rare, un juego de plataformas con gráficos renderizados que fue uno de los mayores éxitos de SNES y que dio pie a una trilogía, que se alternó con *Donkey Kong Land*, otra trilogía paralela para GB que sirvió de nexo entre las entregas de SNES. Ya en noviembre de 1997, Rare explotó la popularidad del co-protagonista de la saga *DK Country*, Diddy Kong, (hermano de DK) para que protagonizara su propio juego en N64, mezclando carreras con aventuras. En diciembre de 1999, DK saltó por fin a las 3D, de nuevo en N64, con una aventura que fue la despedida de Rare de la saga (aunque la retomó una ultima vez con *Diddy Kong Racing DS* en 2007). La propia Nintendo tomó el testigo y llevó la saga *Country* a GBA, además de crear la sub-saga de puzzles *Mario Vs. Donkey Kong*, que va por su sexta entrega, todas para las portátiles de la firma (de GBA a 3DS). También se publicaron para GC una trilogía musical (*Donkey Konga 1, 2* y *3*) y el plataformas *Donkey Jungle Beat*. Todos usaban un periférico en forma de bongo.

COLECO GANÓ MAS DE 40 MILLONES DE DOLARES, CUADRIPLICANDO LA INVERSIÓN INICIAL POR DK

La caída... y el resurgir

En 2005, la saga pasó a manos de Paon, quienes lanzaron tres juegos del personaje sin mucha repercusión, siendo el más relevante el arcade de velocidad *DK Jet Race* para Wii. Tras varios juegos para portátiles (la mayoría los mencionados *Mario Vs. Donkey Kong*), Nintendo anunció en el E3 de 2010 un nuevo juego de DK rubricado por Retro Studios, quienes actualizaron con éxito la saga *Metroid*. El resultado fue *DK Country Returns* para Wii (y después 3DS, con efecto 3D), que devolvió la saga a las plataformas al estilo *DK Country*. Su continuación llegó en 2014 a Wii U con *DKC: Tropical Freeze*, con la misma jugabilidad, pero con mejores gráficos y nuevos personajes jugables. El último juego de DK, por el momento, es *Tipping Stars* (otro *Mario Vs. DK*), un juego digital para Wii U y 3DS.

Como habéis visto, los 36 años de vida del simio más famoso de la Gran N han sido muy ajetreados. Sus juegos y popularidad ha sufrido altibajos, y ha pasado con desigual fortuna por todo tipo de géneros. Pero a pesar de sus momentos de gloria y sus horas más bajas, una cosa debería quedar clara: Nintendo no hubiera sido la misma sin él. Quizás con Switch vuelva a tener los momentos de gloria que tanto se merece... ■

SECUNDARIO DE LUJO

DK no solo ha protagonizado sus propios juegos: también ha aparecido en otros, casi siempre acompañado de Mario. Incluso algún juego clásico, como *DK* de NES, se incluyó como extra en *Animal Crossing* de GC.


ANIMAL CROSSING


MARIO KART 8


MARIO PARTY 10


SUPER STRIKER


PUNCH OUT


SUPER SMASH BROS



Mario Vs DK Mini-Land Mayhem!

★ Nintendo DS
★ 14/11/2010

Última aparición de la subsaga de puzles para Nintendo DS. Como en la tercera entrega, incluía un editor para crear nuestros niveles, pero aquí con muchas más posibilidades.

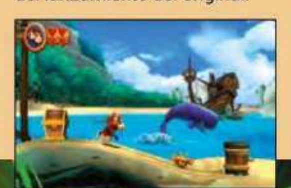


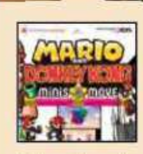


Donkey Kong Country Returns

★ Wii
★ 21/11/2010

Retro Studios continuó y actualizó la saga *Donkey Kong Country* catorce años después del lanzamiento del original.

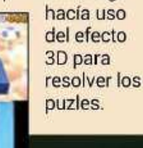




Mario and DK Minis on the Move

★ Nintendo 3DS
★ 09/05/2013

Al igual que la segunda entrega de la serie Vs. solamente se editó en formato digital, a través de la eShop. Esta entrega hacía uso del efecto 3D para resolver los puzles.





DK Country Tropical Freeze

★ Wii U
★ 13/02/2014

Último capítulo de la saga *Country*, al menos por ahora, aunque es el primero en llegar apostando por los gráficos en alta definición.





Mario Vs Donkey Kong Tipping Stars

★ Wii U
★ 05/03/2015

El, por ahora, último juego de Donkey Kong pertenece a la serie Vs., y es el primero que se ha lanzado simultáneamente en 3DS y Wii U.



Bubble Bobble cuenta con cien pantallas y un montón de secretos, entre ellos tres finales diferentes y las Salas del Tesoro.







AÑO 1986 **COMPAÑÍA** Taito **FORMATO** Arcade



BUBBLE BOBBLE

BURBUJAS DE PASIÓN



En 2016, *Bubble Bobble* cumplió nada menos que 30 años... y aún sigue en plena forma. Es el ejemplo perfecto de lo profundo que puede llegar a ser un planteamiento sencillo. Si ahondamos en los principios básicos que llevaron a su creador y diseñador gráfico, Fukio Mitsuji (*Super Dead Heat, Land Sea Air Squad, Halley's Comet, Syvalion, Volfied*...), a crear uno de los mitos jugables más emblemáticos de los 80, descubriremos un concepto gestionado por el amor y la amistad. Una experiencia capaz de unir a dos jugadores, o a una pareja, para completarlo, ya que, al igual que Toru Iwatani, Mitsuji quería mayor presencia femenina en las salas de juego. De ahí los simpáticos diseños y esa cooperación tan marcada y crucial en el desarrollo. Tampoco olvidemos a

LAS SECUELAS MÁS BURBUJEANTES

Bubble Bobble es uno de los títulos más populares y carismáticos de los 80. Fue convertido a una veintena de formatos y cuenta con más de veinticinco secuelas, spin-off y remakes, entre los que destacan...

1987





RAINBOW ISLANDS THE STORY OF BUBBLE BOBBLE II

La segunda entrega también fue creada por Fukio Mitsuji, y en ella aparecen Bub y Bob humanos. Diez islas, tres de ellas secretas, un catálogo de personajes para el recuerdo y el pegadizo tema "Over the Rainbow".

1988



RAINBOW ISLANDS EXTRA VERSION

Versión más difícil con enemigos y jefes finales en diferente orden sobre los mismos escenarios.

1991



PARASOL STARS

Nació en PC Engine, pero bien podía haber sido una recreativa, por su excelente calidad. Se subtituló *The Story of Bubble Bobble III*.





su precuela espiritual, *Chack'n Pop* (1983), una genialidad poco conocida de Taito que comparte un par de enemigos con *Bubble Bobble* y que recibe otros homenajes, como la pantalla 43, en este último.

Simple, profundo y cooperativo

Son los conceptos que Mitsuji, que en paz descanse, ha transmitido con su obra. Dos hermanos, Bub y Bob —o Bubblun y Bobblun—, convertidos en entrañables e icónicos dragones/dinosaurios, tienen que visitar cien pantallas de pura plataforma para recuperar la forma humana y a sus novias raptadas. La forma de conseguirlo es eliminar a todos los enemigos de cada nivel encerrándolos en burbujas y, luego, haciéndolos explotar. La colaboración entre Bub y Bob es esencial, así lo quiso Mitsuji, tanto que, si completamos el juego en solitario, no veremos el final correcto, lo que nos obligará a derrotar a Super Drunk, el jefazo de la pantalla 100, en compañía. Y, aun así, el juego encierra otro desenlace, el verdadero, lo que lo convierte en uno de los primeros títulos de la historia con varios finales. Ése es uno de los grandes secretos de *Bubble Bobble*, al igual que las Salas del Tesoro y sus crípticos códigos, que aparecen al llegar a las fases 20, 30 y 40 sin perder una vida: enigmáticas pantallas con diamantes y la clave para descubrir el final verdadero. Pero hay mucho más: sus coloristas enemigos, la gran cantidad de ítems y comestibles, su perfecta curva de dificultad, los power-ups, la posibilidad de completar la palabra EXTEND para obtener vidas extra, el inquietante barón Von Blubba, el apartado sonoro de Tadashi Kimijima, el modo *Super Bubble Bobble*... Un compendio de ilusoria sencillez y magia sin scroll en estado puro. ■

PARA SU CREADOR, FUKIO MITSUJI, BUBBLE BOBBLE FUE SINÓNIMO DE AMOR Y AMISTAD

ASÍ LO **VIVIMOS**

HOBBY CONSOLAS 09 **AÑO** 1992



LA VERSIÓN DE GAME BOY no es el mejor ejemplo de cómo se debe convertir un clásico, y de ahí la puntuación que cosechó en junio de 1992. Frases como "pese a su relativa jugabilidad y consiguiente adicción, este *Bubble Bobble* sabe un poco a fracaso" dan una idea de las sensaciones que nos dejó en su día. La inclusión de scroll para un juego que nunca lo necesitó, no tener opción para dos jugadores y una jugabilidad "sospechosa" lastraron esta versión portatil. Si quieres disfrutar con *Bubble Bobble* en consolas clásicas, recomendamos que lo hagas en Master System, NES o Game Gear.

1994





BUBBLE BOBBLE 2 / BUBBLE SYMPHONY
El mito regresó a las salas recreativas con dos nuevos personajes y hasta cuatro jugadores en cooperativo.

1995



BUBBLE MEMORIES THE STORY... BOBBLE III
La nueva, y menos brillante, coin-op también utilizó *The Story of Bubble Bobble III*, al igual que *Parasol Stars*.

2002



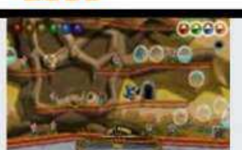
BUBBLE BOBBLE OLD & NEW
Versión clásica y actualizada para Game Boy Advance en un solo cartucho. El scroll rompe la magia del original.

2005



BUBBLE BOBBLE REVOLUTION
Esta edición exclusiva de DS también incluye modo clásico y una actualización que no está a la altura del arcade de Fukio Mitsuji.

2006



BUBBLE BOBBLE EVOLUTION
Extraña secuela para PSP que muestra niveles de estructura cilíndrica en los que Bub y Bob tienen que cooperar para avanzar.

El bueno de Alex Kidd se adaptó al formato doméstico, a los salones recreativos e, incluso, protagonizó carreras de bicicletas.


ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD MARK III/MS



ALEX KIDD: THE LOST STARS ARCADE



ALEX KIDD BMX TRIAL MARK III

AÑOS 1986-90 **COMPAÑÍA** Sega **FORMATOS** MS / MD / Arcade

ALEX KIDD

UN CHICO PARA TODO

Nunca fue la mascota oficial de Sega, pues Opa-Opa le quitó ese privilegio en Japón, pero se le encomendó la difícil tarea de protagonizar un juego que vendiera como *Super Mario Bros.* El creador del juego, Kotaro Hayashida, gran admirador de *Dig Dug, Zaxxon, Pengo* y *Monster Bash*, comenzó a trabajar en Sega en 1983, justo en el momento en que se empezaban a desarrollar juegos para SG-1000, la primera consola de la compañía. *Hustle! Chumy* fue su primera creación, al que siguieron otros clásicos, como *TransBot, Pit Pot* o *My Hero*. Pero, en 1985, Sega tenía una obsesión: quería un juego estrella para su recién estrenada Mark III, y el encargo recayó en las manos de Hayashida. Ése fue el detonante del primer *Alex Kidd*, inicialmente planificado como una suerte de Action RPG, bajo el título de *Miracle Land*. Los otros miembros clave del equipo fueron dos futuras leyendas de Sega y del videojuego: la prolífica diseñadora, artista y productora Rieko Kodama (diseñó los personajes) y el insigne compositor Tokuhiko Uwabo.

¡Alex, tenemos que innovar!

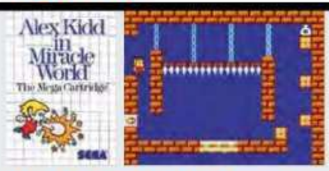
Algunas de las nuevas ideas para diferenciarse de Mario fueron dar puñetazos de forma lateral, en vez de hacia arriba, y cambiar la función de los botones en el mando. Hayashida incorporó vehículos, una de las fijaciones que también desarrollaría en *Phantasy Star*. *Alex Kidd in Miracle World* era un juego más ambicioso y variado que *Super Mario Bros.*, aunque menos directo. En él, cohabitaban géneros como las plataformas, la acción o los puzles, y unos inolvidables duelos a piedra, papel o tijera con los jefes finales. Tenía argu-

ALEX KIDD TUVO LA **DIFÍCIL MISIÓN** DE CONVIVIR CON UN MARIO TRIUNFAL

CUATRO AÑOS DE LOCURA

Alex Kidd se enfrentó a plataformas, aventuras, acción, puzles, carreras de BMX, buceo, ninjas y duelos de piedra, papel o tijera.

1986-1987



ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD
MARK III / MASTER SYSTEM
Un juego ambicioso, que implementó plataformas, acción y puzles en sus diecisiete escenarios. Master System II lo llevaba instalado de serie.

1986



ALEX KIDD: THE LOST STARS
ARCADE
El *Alex Kidd* de System 16 incluía opción de dos jugadores simultáneos, enemigos tronchantes, catorce fases y una dificultad endiablada.

1987

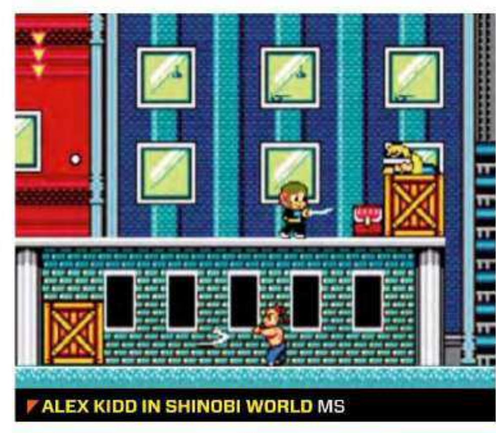


ALEX KIDD BMX TRIAL
MARK III
Nada mejor para promocionar el mando analógico de Mark III que este juego de bicicletas con perspectiva cenital. Fue exclusivo para Japón.



La versión de Master System de *The Lost Stars* incluye las catorce fases de la máquina original y voces digitalizadas.

ALEX KIDD: THE LOST STARS MARK III / MS


ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD MS



ALEX KIDD: HIGH-TECH WORLD MS

ALEX KIDD IN THE ENCHANTED CASTLE MD

mento y ofrecía fases horizontales, verticales, bajo el agua, traicioneros castillos y gran variedad de escenarios. Los mencionados vehículos, la moto Sukopako, un Peticopter de delicioso control y la lancha Suisui salpimentaban su atractivo desarrollo; había tiendas con ítems, el tema principal era muy pegadizo y, además, hacía buen uso de la paleta de color. Eso sí, el juego era puñetero y difícil: ni pila ni passwords, sólo continues a cambio de Baums, la moneda, y mediante truco. ¡Y tenía diecisiete niveles! *Miracle World* vio la luz el 1 de noviembre de 1986 (31 años tiene ya el mozo), pero no fue capaz de alcanzar al fenómeno de Nintendo: el parque de consolas era desigual y Sega apenas promocionó el juego.

Su calidad y su carisma no fueron suficientes para convertirle en emblema oficial, al menos en Japón. En Occidente guardamos mejor recuerdo de un mocito pixelado que fue barrido por el vendaval *Sonic* y que ya sólo protagonizó cameos en títulos posteriores de Sega. Nos quedamos con la intensidad de su primer milagro, con una recreativa que fue superada por la versión Master System, con sus carreras en bici y una despedida, que no le correspondía, al más puro estilo *Shinobi*. El resto, mejor olvidarlo. ¡Hasta siempre, Alex! ■

ASÍ LO **VIVIMOS**

HOBBY CONSOLAS 10 **AÑO** 1992





EL ÚLTIMO TÍTULO DE ALEX KIDD protagonizó una guía en el lejano número 10, de julio de 1992. En ella, se contaba cómo superar las ocho fases, los secretos del juego y algunos consejos para eliminar a los cuatro jefazos. Fue una de las pocas apariciones de la mítica pseudomascota de Sega en la revista, ya que los títulos anteriores de *Alex Kidd* habían salido a la venta mucho antes de nuestro nacimiento en quiosco, así que aquí va nuestro pequeño homenaje retrospectivo al colorista personaje creado por Rieko Kodama.

1987-1989



ALEX KIDD: HIGH-TECH WORLD
MASTER SYSTEM
Alex fue obligado a protagonizar en Europa un juego que no fue creado para él, *Anmitsu Hime*. Una extraña y corta aventura con toques de acción.

1988



ALEX KIDD: THE LOST STARS
MARK III / MASTER SYSTEM
Dos años después de la coin-op, le tocó el turno a la 8 bits de Sega. Gráficos aún más coloristas, voces digitalizadas y mucho más jugable.

1989-1990



ALEX KIDD IN THE ENCHANTED CASTLE **MEGA DRIVE**
Se intentó repetir el éxito de *Miracle World* en Mega Drive con su secuela, pero no poseía ni su carisma ni su brillantez, y sólo incluía once niveles.

1990



ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD
MASTER SYSTEM
Otro juego que no estaba pensado para él se convirtió en su despedida. Temática *Shinobi*, acción pura y muy jugable, pero terriblemente corto...



★★★ EL MITO DEL RING

A pesar de sus dificultades iniciales, Nintendo también dio el golpe en los salones recreativos a principios de los 80. En concreto, con *Punch-Out!!*, un único e inolvidable arcade de boxeo...

Los inicios de Nintendo en los salones recreativos son bien conocidos: aparte de lanzar alguna que otra infumable recreativa, como *Computer Othello* en 1979, su primer gran éxito vino precedido de un importante fracaso comercial que casi dejó en la ruina a la división americana. El hardware de *Radar Scope*, el fiasco, fue la base de *Donkey Kong*, un gran éxito que contó con varias entregas. Lo que, quizá, no es tan conocido es que, debido al éxito de la serie *Donkey Kong*, Nintendo acabó encontrándose con un importante excedente de monitores, pedidos en base a las expectativas de venta. ¿La solución? Crear un juego que utilizara dos monitores en el mismo mueble, cada uno mostrando una imagen distinta. ¿Podéis imaginar cuál fue? Efectivamente, el primer *Punch-Out!!*, un arcade de boxeo que, aparte de por sus dos pantallas, destacó por muchas otras virtudes, como seis púgiles rivales de enorme tamaño (e inolvidable personalidad) y una jugabilidad única, que, por momentos, flirteaba más con la habilidad y el puzle.

Como podéis ver más abajo, *PO* tuvo secuela y spin-off (basado en los pulsos). Pero su mayor reto, que, al mismo tiempo, acabaría siendo su mayor éxito, fue la versión doméstica, la que este año celebra su trigésimo aniversario.

Del salón... al comedor

Genyo Takeda, el responsable de las versiones recreativas, fue también el encargado de adaptarlo al sistema doméstico de Nintendo. Pero claro, desde el primer minuto, supo que no podía ser una adaptación directa por las limitaciones en todos los frentes, desde el hardware a las restricciones del propio cartucho. Así, por el camino, se quedaron las voces digitalizadas (por ejemplo, la del árbitro Mario) o, incluso, algunos personajes, como Bear Hugger, se quedaron fuera porque era imposible recrearlos con el mismo nivel de detalle (fue sustituido por el no menos carismático King Hippo).

Pero el primer "gran" cambio vino motivado por la perspectiva del juego. NES era incapaz de recrear unos púgiles tan enormes y, mucho más, de dibujar a un protagonista "transparente" del que sólo vemos una escueta rejilla (o "wire-frame"). En su lugar, Genyo y su equipo se sacaron de la manga una genialidad que, hoy día, sigue siendo una de las señas de identidad del juego: la desproporcionada diferencia de tamaño entre nuestro boxeador (llamado Little Mac desde esta entrega), y los contendientes. Little Mac pasó a ser un "tirillas" por exigencias de guión, para que pudiéramos ver claramente tanto a los oponentes como a



TRAYECTORIA DE UN CAMPEÓN

Punch-Out!! **no es una de las sagas más prolíficas de Nintendo, pero eso no le ha impedido que cada nueva entrega sea motivo de celebración. En esta cronología, se ha quedado fuera el juego de NES, que acaba de cumplir 30 años y es el tema central del reportaje...**

1983 PUNCH-OUT!!

★Recreativa ★Nintendo



El juego original contaba con dos monitores (cada uno con imágenes y sonido independientes), que provenían de excedentes de la serie *Donkey Kong*. El enorme tamaño de los sprites fue algo revolucionario para su época.

1985 SUPER PUNCH-OUT!!

★Recreativa ★Nintendo



Una secuela que era prácticamente idéntica en lo jugable (con el añadido de técnicas como agacharnos pulsando arriba en el stick). Introdujo algunos púgiles míticos de la serie, como Bear Hugger, Dragon Chan... y más.

ARM WRESTLING

★Recreativa ★Nintendo



Un spin-off centrado en los duelos de pulsos. El hardware es el mismo que en *Punch-Out!!*, con dos pantallas, e, incluso, algún contendiente repitió papel como rival. Fue la última recreativa desarrollada por Nintendo "en solitario".

FRANK BRUNO'S BOXING

★Spectrum, C64 y Amstrad ★Elite



Editado sólo en Europa, se desconoce si es producto licenciado o un acto de cara dura. Sólo conserva los tres primeros púgiles de la recreativa *Super Punch-Out!!*, pero con nombres cambiados. La jugabilidad es prácticamente idéntica.



CUMPLE 30 AÑOS

Genyo Takeda tiró de ingenio para superar las limitaciones técnicas del hardware de NES

sus ataques por encima de su cabeza. Y es algo fundamental, ya que, lejos de ser un juego de boxeo al uso, estamos ante un arcade de manejo sencillo, pero que requiere altas dosis de paciencia, "timing" y reflejos para dominarlo por completo, porque, muy a menudo, los combates, en realidad, son puzles, en los que debemos movernos de una forma precisa o en el momento justo para lograr impactar nuestros directos.

De hecho, respecto a la recreativa, la jugabilidad se enriqueció con numerosos añadidos. Aparte de las fintas hacia los lados, podíamos agacharnos o lanzar directos de izquierda y derecha tanto al cuerpo como a la cara, y todo ello, gobernado por un sistema de resistencia —o corazones— que nos penalizaba al fallar los ataques y que nos premiaba con estrellas al conectar ciertos golpes. Cada estrella nos permitía realizar un demoledor uppercut, el golpe más dañino del juego y, a menudo, imprescindible para que el oponente besara la lona. Como en el boxeo real, muchos combates los ganábamos por KO o KO técnico (caer tres veces).

A por el campeón...

Estos cambios en la jugabilidad —por el camino, se quedó la barra "power" de la coin-op, que rellenábamos encadenando golpes y que nos permitía ejecutar los uppercuts— no fueron los únicos añadidos. Los combates estaban hilvanados por la historia de superación de Little Mac y aderezados con diálogos entre los asaltos. Tampoco faltó la música, que se añadió durante los combates y que se sumó a los temas de dominio »

1988

GAME & WATCH MICRO Vs PUNCH-OUT

★Handheld ★Nintendo

La serie Micro Vs de handhelds G&W, diseñadas con dos mandos con cable, recibió también un juego de boxeo, *Boxing*, que se relanzó como *Punch-Out!!* a posteriori. Carece de variedad de rivales y de todas sus mecánicas de juego.

1992

POWER PUNCH II

★NES ★American Softworks Corp.



Tras el éxito de *Punch-Out!!* en NES, Beam Software empezó a diseñar una secuela, que llevaría a Tyson a medirse con aliens. Olía tan mal que Nintendo optó por no editarlo... y salió al mercado como *Power Punch II*, sin existir el primero.

1994

SUPER PUNCH-OUT!!

★SNES ★Nintendo



Para muchos, el cénit de la serie. Más variedad de púgiles, más circuitos y recuperó mecánicas jugables de las recreativas como la barra de "poder" para poder ejecutar los ganchos o, incluso, un modo "time attack". Y eso, sin hablar de sus bellísimos gráficos...

2009

PUNCH-OUT!!

★Wii ★Nintendo



La última entrega "oficial" de la serie recuperó el espíritu original de NES (no faltaron las estrellas, por ejemplo) e, incluso, su plantel de luchadores, junto a otros de *SPO* o añadidos como Donkey Kong. Se podía jugar con control de movimiento.

DOC LOUIS'S PUNCH OUT

★Wii ★Nintendo



Los miembros del club Nintendo de EE.UU. pudieron acceder a esta descarga que no llegó a Europa. Se trataba de una especie de precuela, que nos permitía luchar contra el entrenador de Little Mac, en tres modos distintos. Una curiosidad.



TUMBAR A TYSON no es sencillo. Sin ayuda, puede llevar bastantes días...



DOC LOUIS

EL ENTRENADOR. Esta leyenda del boxeo pixelado no sólo es el mentor de Little Mac, sino también su consejero en el cuadrilátero.

» publico que estaban presentes en la recreativa, como "La Marsellesa", "La Cabalgata de las Valquirias" de Wagner o "Carmen" de Bizet, que servían para ambientar la presentación de los contendientes. También se introdujo un sistema de passwords para conservar nuestros avances, ya que el cartucho no contaba con pila.

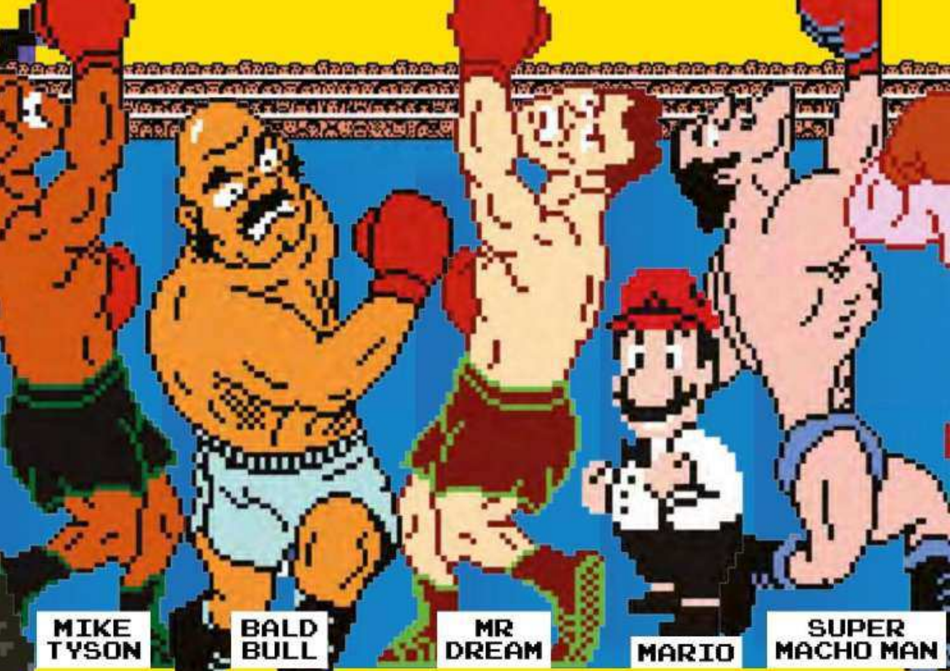
Pero, sin lugar a dudas, el añadido de mayor importancia fue el fichaje de Mike Tyson. A finales de los 80, ya era tendencia que algunos iconos deportivos fueran la imagen de portada de un juego (como John Madden). Cuenta la leyenda que la idea de fichar a Tyson se le ocurrió a Minoru Arakawa, el presidente de Nintendo of America (y yerno del legendario presidente de la compañía, Hiroshi Yamauchi), tras ver una velada del púgil. Firmaron el contrato en el mejor momento del boxeador e, incluso, incluyeron una carta del púgil con cada copia del juego (al menos en EE.UU.), con la que Tyson quería infundir coraje a la juventud, con proclamas como que no hay que tener miedo del rival, aunque sea más grande que nosotros. Venía que ni pintado para el juego...

Un diseño único

Tanto Mike Tyson como el resto de púgiles fueron diseñados por Makoto Wada (en algunos casos, retomando el trabajo de Miyamoto para la recreativa original), otro veterano de Nintendo que ha trabajado en clásicos de Nintendo, como *StarTropics* o *Pilotwings 64*. Sus diseños, con la sensibilidad actual, podrían interpretarse como sesgados o, incluso, racistas, por las referencias directas a las nacionalidades que se representan. Soda Popinski, el púgil ruso, viste de rojo y le encantan el frío y el alcohol; Piston Honda —en



Si la serie *Punch-Out!!* tiene algo que la hace única, ese algo son sus rivales. Más allá de sus simples y adictivas mecánicas de juego, la arrolladora personalidad de los púgiles rivales rebosa clichés por los cuatro costados. No faltan el púgil "torero" y español, la metódica y mostachuda mole militar alemana, un estereotípico hindú... Hasta con los nombres, Nintendo se permitió ciertas licencias y guasas.

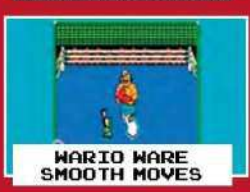


CAMEOS... Y COPIETEOS DESTACABLES

CAMEOS. En *Animal Crossing* de Cube, podíamos acceder al juego de NES. En *Fight Night Round 2*, Little Mac era un púgil exclusivo de GameCube. En juegos de minijuegos, como *WarioWare, Punch-Out!!* ha sido un fijo. O en *Smash Bros*, donde Little Mac ha sido un luchador más. *Captain Rainbox* nos invitaba a ayudar a adelgazar a Little Mac.


ANIMAL CROSSING


FIGHT NIGHT ROUND 2


WARIO WARE SMOOTH MOVES


SUPER SMASH BROS.


CAPTAIN RAINBOW



NES REMIX

COPIETEOS. El estilo de juego de *Punch-Out!!* ha creado verdaderas legiones de imitadores. Algunos de los más recientes —y locos— han tenido que ver con Scott Pilgrim (fue una app gratuita para promocionar la peli) o Breakfast Brawl, donde luchamos contra cereales y otros desayunos.


SCOTT PILGRIM'S PUNCH OUT


BREAKFAST BRAWL











Passwords, historia de fondo o música fueron sólo algunos de los añadidos para NES

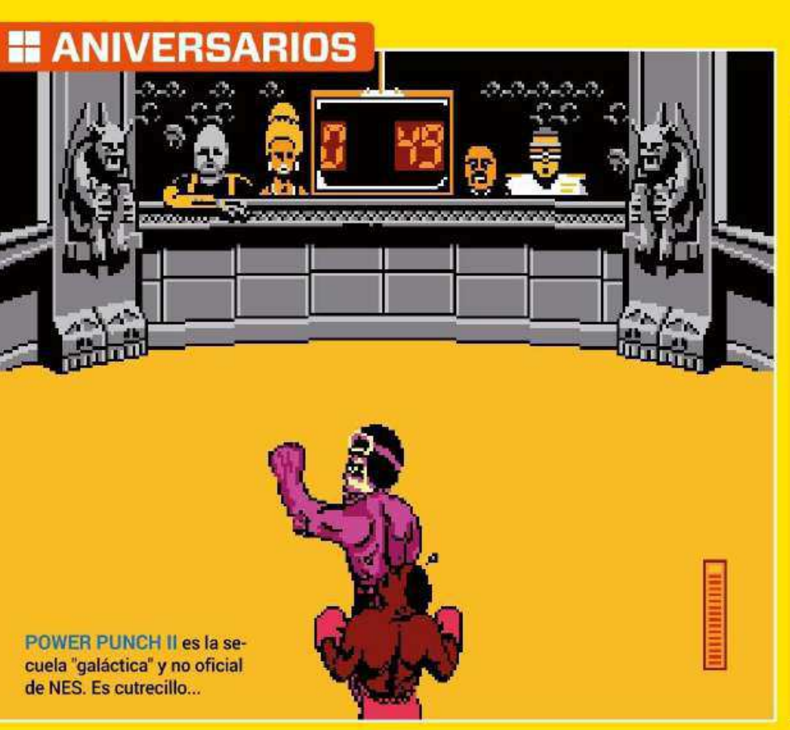
clara referencia al fabricante de coches nipón— habla del honor, de los samuráis y hace reverencias; Bad Bull, cuyo nombre deriva de Estambul, es un religioso turco ("Allah ackbar" incluido); Don Flamenco es un español amante de las mujeres, más preocupado por su pelo que de otra cosa. O Great Tiger, un hindú con turbante, que vive en una casa parecida al Taj Mahal y en cuya esquina tiene una piel de tigre. Imaginad la que se liaría si se lanzara hoy un juego con unos personajes así...

Por si esto fuera poco, cuenta la leyenda que utilizaron el personaje de Mario (recordamos, en su papel como árbitro) sin pedir permiso a Shigeru Miyamoto, el creador del fontanero... ¿Se enfadaría? Eso no ha trascendido.

Tres millones de copias

El reclamo de Tyson y su enorme calidad jugable bastaron para que tuviera una brutal demanda en EE.UU. La cadena "estrella" en aquella época, Toys'R Us, no daba abasto... y remesa de cartuchos que entraba al almacén, remesa que volaba. En EE.UU., se lanzó en octubre de 1987 y, en las Navidades de ese año, fue complicado conseguir el cartucho. Un éxito que, a nivel mundial, se estima que pudo vender cerca de los 3,1 millones de copias. Nada mal para un juego de boxeo de los años 80. »

SODA POPINSKI | VON KAISER | GLASS JOE | MR SANDMAN | KING HIPPO | GREAT TIGER | DON FLAMENCO | PISTON HONDA



POWER PUNCH II es la secuela "galáctica" y no oficial de NES. Es cutrecillo...

MR. DREAM fue el reemplazo de Tyson cuando se reeditó el juego sin el púgil en portada.



» Pero, en 1987, la vida comercial del juego no había hecho nada más que empezar. *Punch-Out!!* para NES/Famicom, tuvo tres versiones distintas (diferencias PAL/NTSC aparte), cada una con pequeños matices y diferencias. En 1990, el juego se volvió a reeditar... pero, esta vez, sin rastro del famoso púgil. La rumorología popular dice que se debió a que Tyson estaba encausado judicialmente por una violación... pero es falso. Ese hecho tuvo lugar en 1991 y la no renovación del contrato se debió a que la carrera del astro estaba ya en declive y, dos, a que sus excesos no estaban en sintonía con la imagen familiar que Nintendo quería dar. En lugar de buscar a otro boxeador, lo que hicieron fue sacarse de la manga a un púgil ficticio, Mr. Dream, un personaje que, en la práctica, conservaba prácticamente los mismos movimientos que Tyson en la anterior edición del juego.

El oro del campeonato

La tercera y última versión del juego fue exclusiva de Japón, y estuvo limitada a 10.000 cartuchos. Fue una edición especial que se regaló en un concurso para probar la conectividad online de Famicom. Se trató de un cartucho dorado, con manual de instrucciones y una caja distintos al resto de versiones. Luego, a nivel de código, también había diferencias, como animaciones distintas, la ausencia de los créditos finales o la presencia de Super Macho Man como último rival. A la hora de jugar, era, con permiso de los coleccionistas, más o menos lo mismo.

A partir de ahí, su leyenda se extendió tanto que bien podría dar para un libro... y eso que no es una de las series más prolíficas de Nintendo. Un estudio externo empezó a trabajar en la secuela, con Tyson participando en un torneo de boxeo galáctico. La idea era tan mala que Nintendo optó por descartarla... aunque el juego, finalmente, salió con otro nombre (*Power Punch II*) y con otro editor. Hubo que esperar unos cuantos años para que la serie volviera, esta vez a Super Nintendo. Mejores gráficos, más modos, más rivales y algunos cambios en las mecánicas de juego convirtieron a esta entrega en un nuevo clásico, justo a tiempo para

La saga se "despidió" en Wii hace casi una década. ¿Volveremos a ver algún día un nuevo Punch-Out!!?

CURIOSIDADES Y RAREZAS COMO PARA LLENAR UN RING

Punch-Out!! ha acumulado multitud de curiosidades. Una de las primeras llegó con la reedición del juego, en 1990. **1** Tyson estaba en pleno declive y Nintendo optó por no renovar el contrato para reeditar el juego y, por eso, desapareció de la carátula. **2** El juego tuvo una edición dorada, como premio por participar en un campeonato nipón (hubo 10.000 copias). **3** *Knock-Out!!* es el nombre de una copia pirata brasileña. **4** La autocensura de Nintendo hizo que algunos nombres de la recreativa se cambiaran. Vodka Drunkenski pasó a ser Soda Popinski. **5** *Punch-Out!!* salió en la portada de la revista Boxing 90, con el púgil que dejó KO a Tyson (Buster Douglas) y un titular chispeante ("he wasn't playing games"). **6** En Japón, el título contó con varias guías, mitad manga, mitad estrategia de juego, la mar de simpáticas. **7** Hitmonchan, el único Pokémon boxeador, es el número 107 en honor a Little Mac y sus 107 libras de peso. **8** Entre el público de la recreativa, es posible encontrar a Mario, Luigi, Donkey Kong y DK Jr. **9** Algunos fans han llegado a crear muñecos "custom" de los púgiles de la serie. **10** En 1987, tuvo merchandising oficial: muñecos, cómics...



OTROS ASTROS DEL BOXEO CON JUEGO

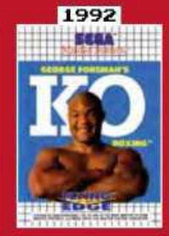
Puede que el boxeo no sea un deporte tan mayoritario como el fútbol en Europa o el béisbol en EE.UU., pero eso tampoco ha impedido que numerosas estrellas del pugilismo hayan copado las portadas de algunos juegos. Mike Tyson fue uno de los primeros, pero, en 1992, hubo una especie de "epidemia" y casi todos los lanzamientos del género recuperaron algunos nombres famosos, algunos incluso retirados.

1992



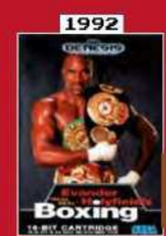
★Muhammad Ali Heavyweight Boxing ★ Mega Drive

1992



★George Foreman's KO Boxing ★ Multiplataforma

1992



★Evander Holyfield Boxing ★ Mega Drive y Game Gear

SUPER PUNCH OUT!!. En Super Nintendo, la saga dio un espectacular salto gráfico.





el décimo aniversario de la serie (en concreto, de la recreativa original).

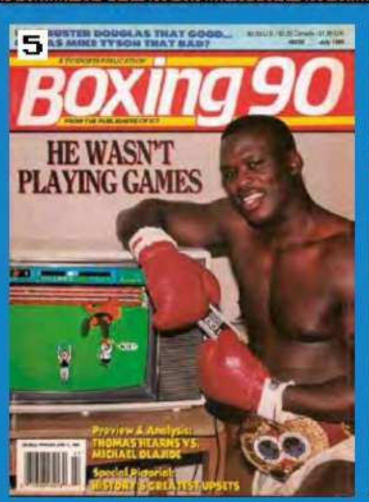
A partir de ahí, la serie se ha centrado más en los cameos de Little Mac en otros juegos y las apariciones esporádicas en recopilatorios como *WarioWare* o *NES Remix*. Hubo que esperar hasta 2009 (¡quince años!) para paladear una nueva entrega en Wii, que "fusilaba" el espíritu del original de NES en casi todos los sentidos...

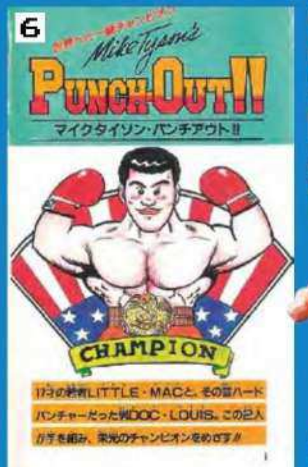
¿Colgará los guantes?

Poco a poco, nos vamos acercando ya a una década sin un nuevo *Punch-Out!!*. Little Mac no faltó a la cita en el último *Super Smash Bros.*, pero, más allá de eso, no ha vuelto a protagonizar un juego en solitario. La llegada de Switch parecía una oportunidad de lujo, pero lo cierto es que el hueco pugilístico, al menos por lo pronto, lo ha ocupado *ARMS*, una propuesta similar... y, al mismo tiempo, distinta, que, de primeras, apuesta por un control por movimiento y unos combates aún más arcade, con brazos "extensibles".

Sólo Nintendo sabe si Little Mac y su elenco de rivales volverán algún día a alguna de sus consolas, sea Switch u otra futura máquina. Dada su incombustible capacidad para divertir, incluso treinta años después, bien merecería un nuevo combate de revancha... ■



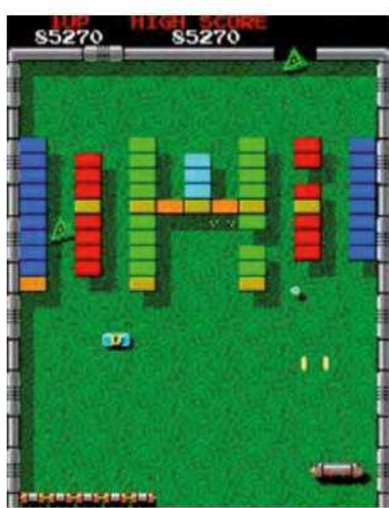






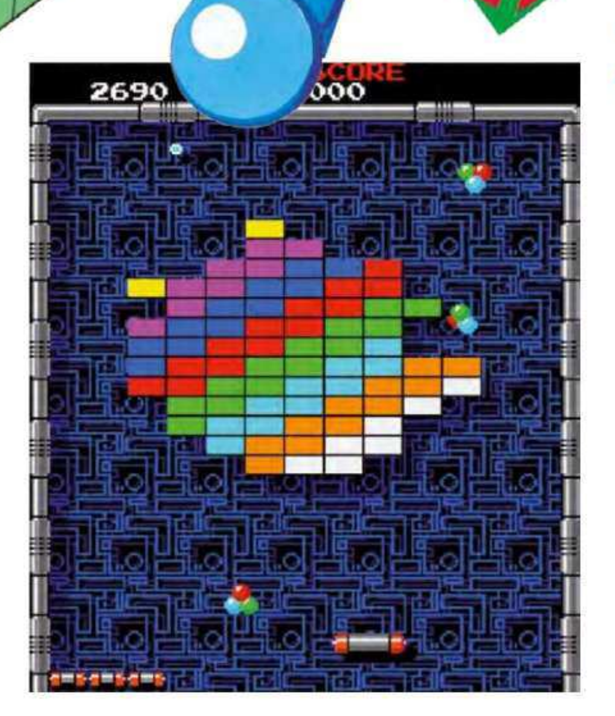






AÑO 1986 **COMPAÑÍA** Taito **FORMATO** Arcade

ARKANOID
EL DESENLADRILLADOR



Todos señalan a *Breakout* como inspirador oficial del arcade de Taito, pero, ¿y si hubo un juego similar antes de la creación de Atari? Investigando en la biblioteca sobre bates/paddles en posición horizontal y ladrillos de colores —sí amigos, no todo está en Internet—, descubrimos una recreativa de 1973, tres años antes que *Breakout*, llamada *TV Pin Game* de Chicago Coin. Un año después, aparecería *TV Pinball*, de Exidy, y, en 1975, *TV Flipper*, de Midway. La primera era un calco de *TV Pin Game* y la segunda sustituía el "pomo" de control por un joystick. ¿Qué nos hace dudar sobre la paternidad del género de *Breakout*? Pues que, en 1973, ya existían un bate que se movía de forma horizontal, una bola, una serie de bumpers/ladrillos —dieciséis, para ser exactos—, reboteadores y un blanco móvil a los que golpear. Está claro que el título de Atari ofrece más analogías con *Arkanoid*, pero hay que hacer justicia con una recreativa que pudo inspirar a los creadores de *Breakout* (1976), que fueron, ni más ni menos, Nolan Bushnell y Steve Bristow, en cuanto a concepto, y Steve Wozniak y Steve Jobs diseñando el hardware.

Oportunismo y calidad

Entonces, llegaron Taito y el diseñador Akira Fujita, en 1986, y revolucionaron el panorama recreativo con *Arkanoid*, alumno aventajado y evolucionado de todo lo dicho anteriormente. La propuesta de Taito, con rueda de control giratoria óptica incluida, desplegaba ante la atónita mirada del jugador una serie de pantallas compuestas por ladrillos de colores sobre fondos hipnóticos.

30 AÑOS ROMPIENDO LADRILLOS

El metálico golpe de la bola con el bate nos ha acompañado desde 1986, en más de dieciséis sistemas.

1986



ARKANOID (ARCADE)
El control rotacional óptico hizo de *Arkanoid* una coin-op diferente en la que predominaban jugabilidad y adicción sobre el apartado técnico. Tenía 32 pantallas y el enemigo final.

1986



ARKANOID (FC/NES)
La mejor versión de 8 bits. Incluía mando analógico para emular el original y añadía tres pantallas exclusivas.

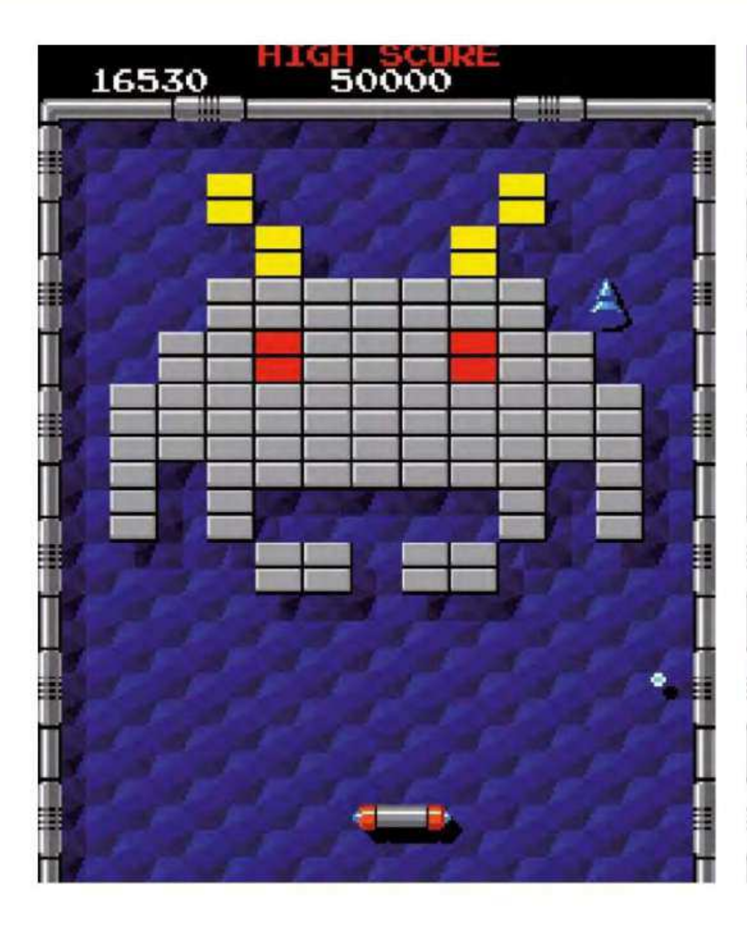
1987

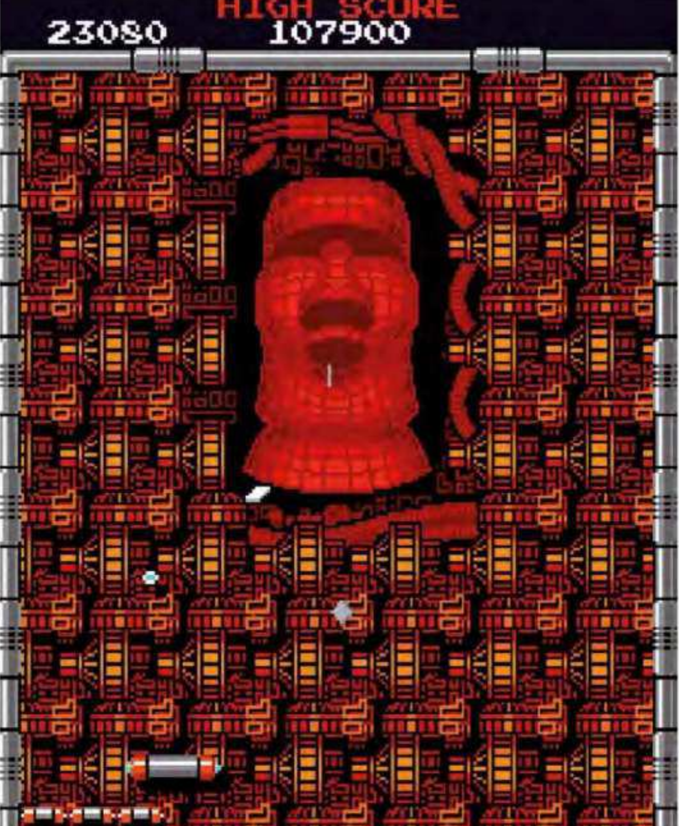
TOURNAMENT ARKANOID (ARCADE)
Versión recreativa exclusiva para el mercado norteamericano, con 32 pantallas nuevas.

1987



ARKANOID II REVENGE OF DOH (ARCADE)
Podías elegir ruta. Había 62 pantallas y tres jefazos que batir.





Nuestra misión, a bordo de la nave/bate/paddle Vaus —sí, incluso tenía argumento— era desenladrillar 32 pantallas a golpe de bola y, después, enfrentarnos a una entidad enemiga, Doh, que había destruido nuestra nave nodriza Arkanoid. Para facilitar las cosas, se incluyeron siete cápsulas que ofrecían ventajas y poderes variados, como disparar, aumentar el tamaño de Vaus, multiplicar la bola por tres, avanzar a la siguiente fase, e incluso ganar una vida extra. Los fanáticos de la coin-op de Taito recordarán con cariño la dificultad de las pantallas 5, 10, 15 y 26, así como el duelo con Doh, que no permitía continuar. *Arkanoid* consiguió el galardón de plata en los Gamest Awards de Japón de 1986, en dura pugna con *Bubble Bobble*, *Fantasy Zone* y *Rygar*. Tras el éxito, los clones "descarados" no tardaron en llegar: *Gigas* (Sega) y *Quester* (Namco) son dos ejemplos. Su popularidad y su sencillez técnica le llevaron a visitar dieciséis sistemas y a impulsar una era dorada del género del bate y la bola. ■

LA PROPUESTA AUDIOVISUAL DE TAITO EJERCÍA UN EFECTO HIPNÓTICO SOBRE EL JUGADOR

ASÍ LO **VIVIMOS**

HOBBY CONSOLAS 04 / 07 **AÑO** 1992


GAME BOY
ALLEWAY
La galaxia adictiva
79


NUEVO
Woody Pop
88

LO SABEMOS: son clónicos de *Breakout/ Arkanoid*, pero ambos extendieron el legado de un esquema perfecto para consolas portátiles como Game Boy o Game Gear. *Alleway* no levantó grandes pasiones, pero alcanzó el grado de "chachi game" para nuestros redactores de antaño y planteó "adicción pura sin conservantes ni colorantes". Por su parte, el colorista *Woody Pop* volvió loco a Nikito Nipongo, que dijo de él que era "un auténtico portento de adicción arkanoidiana".

1988



ARKANOID II REVENGE OF DOH (FAMICOM)
Exclusivo para Japón, con nuevo mando Vaus, fase 0 contra Doh, modo Versus tipo *Pong* y editor de fases.

1997



ARKANOID DOH IT AGAIN (SNES)
Tenía 99 fases, editor de pantallas, nueve cápsulas, tres modos para dos jugadores y, además, era compatible con el ratón de Super Nintendo.

1997



ARKANOID RETURNS (ARCADE/PS)
La versión PlayStation, además de incluir la coin-op, añadía modo Extra, modo Squash y editor.

2007



ARKANOID DS (NINTENDO DS)
La versión japonesa incluía un bonito mando analógico que se conectaba a la consola. Tenía Modo Clear con 140 pantallas, modo Quest y multijugador para cuatro personas.



AÑO 1992 COMPAÑÍA Konami FORMATO Super Nintendo

AXELAY

MAGIA EN MODO 7

Super Nintendo y Konami formaron un binomio mágico e irresistible durante los dos primeros años de vida de la máquina. *Super Castlevania IV, Super Probotector, Parodius* o *Axelay* son buen ejemplo de ello. Todos hicieron buen uso del hardware, pero fue *Axelay* el que ensalzó y mantuvo un idilio especial con el famoso modo gráfico 7 de SFC/SNES. Antes de pilotar la nave D-117B y salvar al sistema solar Illis conviene recordar hombres y nombres como Hideo Ueda, programador principal, Kazuhiko Ishida, programador de apoyo -que más tarde fundó Treasure junto a otros miembros de Konami-, Noritoshi Kodama, diseñador principal, y Taro Kudo, compositor y copartícipe en la BSO del *Castlevania* de 16 bits. *Axelay*, al igual que *Salamander*, poseía seis escenarios, tres en perspectiva frontal/vertical y tres horizontales. El sistema de armas era bastante original, la nave podía equipar dos aire-aire más una aire-tierra y al completar cada fase se añadía una nueva opción hasta un total de ocho. No había power-ups. Respecto a las vidas, una colisión letal destruía la nave, pero los impactos leves iban inutilizando cada una de las tres armas: al cuarto encontronazo eras polvo espacial...

El séptimo arte según SNES

Hasta aquí los datos fríos, porque tras el ruidoso logo de Konami éramos partícipes de una intro teñida por acordes de nostalgia, odio y esperanza. La cosa se animaba al final con la nave atravesando cielo y nubes en modo 7 contenido. A par-

¿LOS SHOOTERS MÁS DESCONOCIDOS DE KONAMI?

Sí amigos, todos conocemos títulos como *Scramble* o sagas míticas como *Gradius, Salamander, Parodius* o *Pop'n Twin Bee*, pero seguro que alguno de estos no os suena tanto...

1987



AJAX
Conocido en Europa como *Typhoon*, hacía gala de scaling y rotaciones soberbias. Cinco fases verticales en helicóptero y tres en "3D" pilotando un jet.

1987



FALSION
Uno de los siete juegos para las gafas 3D de Famicom. Gráficos decentes, buena BSO, pero un poco locura.

1988



THUNDER CROSS
Dos jugadores, enemigos tipo *Gradius*, muchos planos de scroll y una BSO muy animosa. Solo apareció para PS2.

1989



SPACE MANBOW
Único shooter para MSX2 de Konami y también el más bello en sprites, música y colorido en 8 bits.





tir de aquí comenzaba realmente *Axelay* y todo era excesivo en su propuesta. Desde la exagerada curva del horizonte con efecto rodillo de los escenarios en modo 7, con dos planos de profundidad, hasta los nombres de algunas fases —Cumuluses, Tralieb Colony, Urbanite o The Armada—. O la denominación de sus final bosses: Arachnatron, T-36 Towbar, Regenertoid, Aquadon, Wayler y Veinion. El modo 7 era explotado de forma magistral para crear una sensación seudotridimensional de gran efectismo que, hoy en día, te pone la piel de gallina y en 1992 te provocaba hasta mareos. Estas fases no se limitaban al ancho de la pantalla, ya que te permitían elegir rutas durante el recorrido, algo muy común en los shooters de Konami. Una vez pasado el susto del primer escenario, llegábamos al planteamiento 2D del segundo nivel, en el que se apreciaba el magnífico diseño de la nave protagonista y éramos sometidos a planos de scroll horizontal y vertical que seguían maltratando nuestros sentidos. Y con esa cadencia, fases impares en modo 7 y fases pares en 2D, transcurría esta fábula de alta tecnología llamada *Axelay*. Y en su relato no se cansaba de hacer referencia a jefazos de proporciones antológicas, a rotaciones, deformaciones, ghost layering y todo tipo de efectos gráficos, a un manejo exquisito de la paleta de color de SNES y a un detalle en los niveles 2D digno de las mejores recreativas. Su ambiental banda sonora se fusionaba perfectamente con cada escenario y nos dejó composiciones eternas en las fases dos y tres. El final del juego prometía una segunda entrega, "See you again at *Axelay 2*", que nunca apareció.

AXELAY LLEVÓ EL MODO 7 AL EXCESO Y GENERÓ SENSACIÓN DE POTENCIA INFINITA EN SNES.

ASÍ LO **VIVIMOS**

HOBBY CONSOLAS 17 **AÑO** 1993



¡ESO ERAN TITULARES!

A principios de 1993 se vivían momentos de pasión por el modo 7 y la prestancia tecnológica de Super Nintendo. Jamás se había visto nada igual en consola, Konami supo sacar provecho a un hardware nada fácil de dominar como el de SNES. Me quedo con una frase "...os dejamos a solas con el juego mejor realizado técnicamente hasta la fecha, y que lleva la esperanzadora firma de Konami inscrita con letras de oro en su fuselaje". Por cierto, en el artículo hacíamos referencia a *Super Axelay* porque fue el nombre que se barajó para Europa.

1990



TRIGON
O *Lightning Fighters*, toma prestadas demasiadas cosas del mítico *Raiden*. Añade armas exclusivas para dos jugadores y un desarrollo sin pausas.

1991



CRISIS FORCE
Una de las últimas maravillas para Famicom, comparable a *Recca* (Naxat Soft) en calidad técnica. Puso al límite la vieja máquina de Nintendo con un despliegue audiovisual sin precedentes. Conseguirlo hoy es la ruina...

1991



THUNDER CROSS II
En la misma línea de su antecesor pero con mejores gráficos y sonido. Siete fases y jefazos de calidad.

1991



XEXEX
Inspiración en estado puro. Un shooter que sobrepasó los parámetros conceptuales y visuales de Konami. Solo para recreativas y... ¡PSP!

1997



SOLAR ASSAULT
Un curioso spin-off de *Gradius* en 3D. Gráficos en alta resolución, buena tasa de frames y algunos efectos sorprendentes.



El 20 de febrero se cumplieron 30 años de la aparición de *Contra*. Una saga con la que Konami cimentó aún más su prestigio tanto en los recreativos como en sistemas domésticos. ¿Oís ese riff de guitarra? La acción está a punto de comenzar...

La preocupante deriva que ha tomado Konami en los últimos años ha multiplicado la nostalgia hacia su legado recreativo, varias décadas repletas de magia y juegos inolvidables, entre los que destacan por motivos más que evidentes los de la saga *Contra*. Aprovechando que se han cumplido 30 años de la primera aparición de Bill y Lance, la última línea de defensa frente a la invasión alien, es un buen momento para recordar las distintas entregas de la saga, y su desvergonzada apropiación del universo Alien (amén de otros taquillazos de Hollywood).

La Konami de los años 80 (al igual que otras desarrolladoras japonesas) no tenía ningún complejo a la hora de fusilar la propiedad intelectual de terceros. Curiosamente, la 20th Century Fox no tuvo reparos en otorgar una licencia a Konami para que pudiera lanzar la recreativa de Aliens en 1990, cuando la compañía japonesa ya había expoliado, por el morro, el universo de los xenomorfos en diversas entregas de *Contra*.

El nombre de la recreativa tampoco estuvo exento de polémica. Para bautizar la placa, Konami se inspiró en la Contra nicaragüense, los guerrilleros que, con el apoyo de la administración Reagan, intentaban derrocar al gobierno sandinista,en el poder tras el derrocamiento del dictador Somoza. Una jugada que no se alejaba mucho a lo que hizo SNK con Guerrilla War (también de 1987), bautizado en su Japón natal como *Guevara* (de hecho, los jugadores controlaban nada menos que al Che y su compadre, Fidel Castro). Ahora puede parecer una chorrada, pero la polémica suscitada con la aparición de *Contra* en los salones recreativos de EE.UU. llegó incluso a los informativos de TVE, lo que nos supuso a los chavales de la época una rara oportunidad de ver en movimiento una máquina que aún no había llegado a España.

Cuando eso sucedió, finalmente, lo hizo bajo el título de *Gryzor*, pero eso no nos impidió enamoramos de inmediato de aquella máquina, tan exigente como espectacular, en la que sus dos protagonistas vestían el delirante uniforme del "action hero" ochentero por excelencia: zapatillas deportivas, camiseta imperio y pantalones de camuflaje.

¿CONTRA, GRYZOR O PROBOTECTOR?

Además de por sus llamativos gráficos y una música inolvidable, este primer *Contra* causó un gran impacto por su correosa dificultad. La máquina era una auténtica tragamonedas en la que las tres vidas de sus protagonistas du- »

CRONOLOGÍA DE LA SAGA

CONTRA / PROBOTECTOR / GRYZOR

■ 1987 ■ Arcade, NES, MSX2, PC, Spectrum, Amstrad, C64



Tan correoso como espectacular, el primer *Contra* nos dejó atónitos con su endiablado ritmo y la combinación de enemigos humanos y alienígenas. Mención especial al colosal port para CPC, obra de Ocean.

SUPER CONTRA / SUPER C /

■ 1988 ■ Arcade, NES, PC, Amiga



No tuvimos que esperar mucho para disfrutar de una secuela aun más exigente, en la que se introdujeron fases con perspectiva cenital, al estilo de *Commando* e *Ikari Warriors*, en sustitución de los pasillos con cámara trasera del original.

OPERATION C/PROBOTECTOR

■ 1991 ■ Game Boy



La primera entrega portátil de la saga relajó un poco la dificultad (incorporó el disparo automático para evitar destrozar los botones de la GB) e introdujo por la Homing Gun. Su banda sonora sigue siendo maravillándonos como el primer día.

CONTRA III: THE ALIEN WARS / SUPER PROBOTECTOR: ALIEN REBELS

■ 1992 ■ Super Nintendo, Game Boy



Fue uno de los mejores embajadores de SNES al explotar, con bastante ingenio, el Modo 7 en fases con perspectiva cenital y brindándonos todo un recital de efectos gráficos para dar vida a unos jefazos espectaculares. ¿Y qué podemos decir de su música? Inolvidable.

CONTRA FORCE

■ 1992 ■ NES



Exclusivo del mercado norteamericano, se desmarca bastante de la saga, ya que originalmente no tenía nada que ver (era un proyecto bautizado como Arc Hound, que Konami recicló de mala manera). Lo mejor, el diseño de sus sprites. Lo peor, la lentitud de su mecánica.

CONTRA: HARD CORPS / PROBOTECTOR

■ 1994 ■ Mega Drive



MD no tenía la potencia de SNES, pero eso no detuvo a Konami, que nos deslumbró con un festival de efectos gráficos al alcance de muy pocos (quizás Treasure, compuesta por ex-miembros de Konami). De casta le viene al galgo. Colosal.

CONTRA: LEGACY OF WAR

■ 1996 ■ PlayStation, Saturn



Appaloosa Int. (la antigua Novotrade) no estuvo muy inspirada en el debut de *Contra* en 32-bit. El entorno poligonal hizo que el juego fuera confuso, y la mecánica era bastante insípida. Dato curioso: incluía unas gafas 3D de cartón.

C: THE CONTRA ADVENTURE

■ 1998 ■ PlayStation



Appaloosa Interactive volvió a intentarlo dos años más tarde, incorporando fases con distintas perspectivas, pero el resultado fue aun más catastrófico. No es de extrañar que Konami no se atreviera a lanzarlo en Japón y Europa.

CONTRA SHATTERED SOLDIER

■ 2002 ■ PlayStation 2



Konami Japón volvió a hacerse cargo de la franquicia (con Nobuya Nakazato al frente, Dtor de las entregas de SNES y MD) y las aguas volvieron a su cauce, recuperando la mecánica 2D de toda la vida. Menos mal.

CONTRA ADVANCE: THE ALIEN WARS EX

■ 2002 ■ Game Boy Advance



Este port del *Contra III* de SNES nos deparó una grata sorpresa: en lugar de las fases de vista área en Modo 7, el cartucho intercalaba niveles rescatados del juego de MD. Un cóctel delicioso, aunque con una dificultad de aúpa.

NEO CONTRA

■ 2004 ■ PlayStation 2

Nakazato y su equipo de KCET volvieron a hacer un gran trabajo en esta segunda entrega para PS2, en la que volvímos a disfrutar de los tres ingredientes principales de la saga: jefazos, rock y dificultad demencial.

CONTRA 4

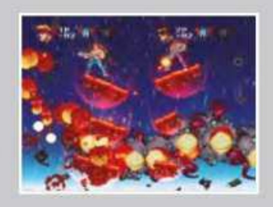
■ 2007 ■ Nintendo DS



¿Qué sucede cuando le cedes una franquicia clásica a unos maestros de las 2D como WayForward? Que te producen una obra maestra, en la que se aprovechó la doble pantalla de la DS para crear un espectáculo inolvidable. Que no llegara a Europa fue un crimen.

CONTRA REBIRTH

■ 2009 ■ Wii



Exclusivo de WiiWare, esta genialidad de M2 (los mismos que años más tarde firmarían los *Sega 3D Classics*) es un sueño para cualquier fan de *Contra*. Espectacular, divertido y con una música maravillosa. Corto, pero intenso.

HARD CORPS: UPRISING

■ 2011 ■ PlayStation 3, Xbox 360



Konami reclutó a Arc System Works (los titanes de *Guilty Gear*) y el resultado no decepcionó: sprites dibujados a mano sobre entornos poligonales. Un deleite para la vista y un tormento para los dedos (era difícil como el infierno).

CONTRA: EVOLUTION

■ 2010 / 2013 ■ Arcade, Android, iOS



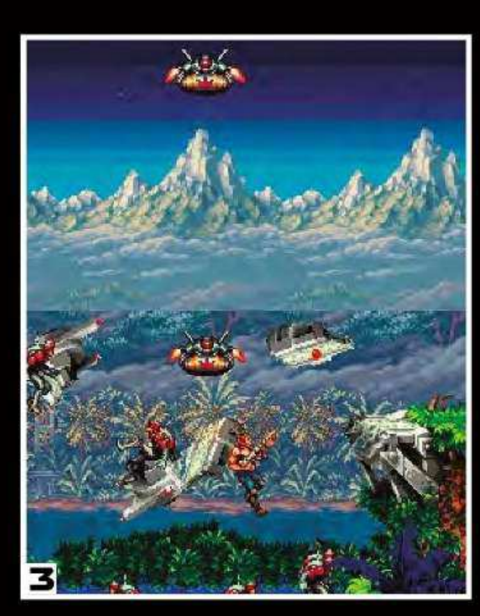
Este *Contra* chino (obra de Chukong Tecnnologies) recuperaba con bastante salero algunos de los escenarios y jefazos de la primera entrega, pero el control con la pantalla táctil acababa hundiendo el conjunto. Puedes encontrarlo en Google Play.



1



2


3

» raban un suspiro. Y con cada muerte perdías además el arma especial que habías logrado obtener tras derribar las esferas que sobrevolaban determinadas partes del escenario, lo que implicaba volver al disparo estándar, demasiado flojo para hacer frente a la horda de enemigos que aparecían por los dos lados de la pantalla. Al principio estos parecían humanos, pero un par de fases más adelante descubríamos la cruda verdad: nos enfrentábamos a una invasión alienígena en toda regla, a cargo de raza de seres sospechosamente parecidos a los xenoformos creados por H.R. Giger. El éxito de la máquina se tradujo en un buen puñado de adaptaciones domésticas, bajo tres nombres distintos, dependiendo del territorio. En Japón y EE.UU. siguió llamándose *Contra*, mientras que en Europa las conversiones para ordenador llevaron el nombre de *Gryzor* (Ocean lo bordó, especialmente en el Amstrad CPC) mientras que Konami rebautizó la entrega NES como *Probotector*, tras meterle mano a conciencia (ver recuadro de la izquierda).

No hubo que esperar mucho para disfrutar de una nueva entrega recreativa: en 1988 llegaría *Super Contra*, aun más deslumbrante que su predecesor, y el salto definitivo de la franquicia a las consolas, un entorno que no abandonaría ya en las décadas siguientes.

LA PRIMERA RECREATIVA DE CONTRA LLEGÓ A EUROPA CON EL TÍTULO DE GRYZOR

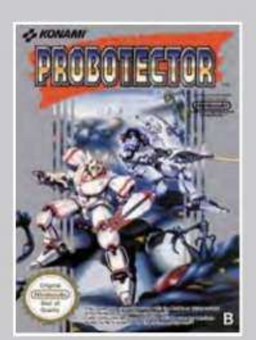
CONTRA: GARANTÍA DE ESPECTÁCULO

Si bien las primeras adaptaciones domésticas de la saga palidecían en comparación a los originales recreativos, todo cambió radicalmente con la aparición de *Contra III: The Alien Wars* (*Super Probotector*) en 1992. Los mejores programadores y grafistas de Konami echaron el resto para aprovechar todo el potencial de Super Nintendo, deslumbrando a los jugadores desde el primer minuto de la partida. La aparición de Slave Beast Taka (también conocido como "el tortugón del *Contra*"), el primer jefe del cartucho, es uno de los recuerdos más inolvidables para cualquier fan de la SNES. Y aquello no era nada: más adelante nos esperaban fases con Modo-7, rotaciones, zooms, saltos sobre misiles en pleno vuelo, un primo del T-800 de tamaño XXXL...y todo ello envuelto en una banda sonora tan inolvidable como cristalina, que demostraba a las claras la potencia del chip de sonido que Ken Kutaragi, el posterior padre de PlayStation, diseñó para Nintendo.

Los piques entre fans de SNES y MD también se extendieron a la saga, tras la aparición del magistral *Contra: Hard Corps/Probotector* para MD (1994). Hasta Super Play (la célebre revista inglesa dedicada a SNES) se hizo eco de la calidad del cartucho de Mega Drive, que explotaba el hardware de Sega al 110%, con efectos gráficos impensables hasta entonces (solo Treasure se había atrevido a hacer algo parecido con *Gunstar Heroes*). Aunque la paleta de MD era mucho más apagada que la de SNES, y el sonido algo más ratonero, la calidad de las composiciones y detalles geniales como la posibilidad de tomar distintas rutas dentro del juego hicieron del *Contra* de MD un tesoro que no ha hecho más que revalorizarse entre los coleccionistas. Por no hablar del final secreto (ver recuadro de curiosidades), al que accedíamos tras trepar por una pared y enfrentarnos a un jefe chifladísimo con la

EN EUROPA, PROBOTECTOR

Cuando llegó el momento de lanzar en los territorios PAL el primer *Contra* de NES Konami no quiso líos con la férrea administración alemana, por lo que eliminaron de un plumazo cualquier vestigio humano, convirtiendo a la pareja protagonista y sus enemigos en robots. La farsa duró hasta 1996, cuando por fín pudimos disfrutar de un *Contra*, intacto, ya en PlayStation.



ROBOCES La administración alemana no veía con buenos ojos eso de matar gente, asi que Konami sustituyó cualquier rastro humano por robots. La chifladura arrancó en NES y se perpetuó en GB, SNES y MD.









1 CONTRA ¿Llegaría a enterarse H.G. Giger de cómo Konami fusiló sus diseños?

2 SUPER CONTRA Puestos a copiar, mejoremos el xenomorfo de Alien, dotándole de unas alitas. Total, nadie se dará cuenta.

3 CONTRA 4 Aprovechó la doble pantalla de DS para duplicar la acción y la espectacularidad del juego.

4 SUPER C Esta "adaptación" de *Super Contra* para NES también nos deleitó con diseños tan macabros como este. Donde esté una buena calavera...

LA SAGA NO TUVO DEMASIADA SUERTE EN PLAYSTATION, CON DOS ENTREGAS MUY FLOJAS

versión "makinera" de cierta melodía de *Castlevania*. Ahí es nada...

CON APPALOOSA HEMOS TOPADO

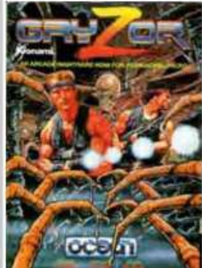
Con semejantes precedentes, la llegada de *Contra* a los 32 bits fue recibida con ilusión... hasta que encendimos las consolas. En aquel momento Konami decidió ceder el testigo a una desarrolladora occidental, Appaloosa Interactive (la antigua Novotrade, creadores del célebre y soporífero *Ecco The Dolphin*). Por decirlo de una manera elegante: el salto a los entornos poligonales no le sentó bien a la franquicia. La buena noticia es que los europeos por fin recibimos un *Contra* "como Dios manda" (fue la primera adaptación doméstica que no se recicló con robots), pero la mala es que el juego era mediocre, sobre todo en comparación a los anteriores capítulos de la saga. Appaloosa Interactive volvería a intentarlo dos años más tarde con *C: The Contra Adventure*, cosechando resultados aún más bochornosos. Por ello, y a pesar del gancho de la franquicia, Konami decidió no lanzar el juego en Japón y Europa.

LAS AGUAS VUELVEN A SU CAUCE

Hubo que esperar cuatro años, y a una nueva generación de consolas, para volver a disfrutar de un *Contra* doméstico. *Shattered Soldier* (2002) y *Neo Contra* (2004) volvieron a encarrilar la saga, gracias a la implicación del director de los *Contra* de SNES y MD, Nobuya Nakazato. KCET triunfó donde Appaloosa había fracasado, demostrando que sí era posible crear un *Contra* poligonal sin renunciar a la mecánica y las señas de identidad de las entregas originales. »

LA INSPIRACIÓN DE KONAMI

En Konami no tenían ningún reparo a la hora de "inspirarse" en los más célebres action heroes de los 80, como queda patente en estas ilustraciones de la saga *Contra*. ¿Propiedad intelectual? ¿Qué es eso?

DEPREDADOR/GRYZOR Nada mejor que "fichar" a Arnie y Stallone para promocionar la nueva recreativa de la casa... y sus ports para ordenador.




CONTRA SPIRITS/EJECUTOR La carátula japonesa de *Contra III* reciclaba, por todo el morro, el póster de otra película de nuestro amigo Arnold.





SUPER CONTRA/RAMBO El flyer japonés de esta recreativa no se cortaba un pelo, y daba todo el protagonismo a Sly, por encima de Arnold.

LOS JEFAZOS: MARCA DE LA CASA

A lo largo de los 30 años de la saga *Contra* hemos visto desfilar jefazos de todo tamaño y pelaje. Estos son nuestros favoritos...



JAVA El líder de Red Falcon nos esperaba al final del primer Contra, escupiendo sin freno.



KIMKOH Parece sacado de un cuadro de El Bosco, un clásico de la saga. No falta nunca.



GAVA/JAGGER FROID Otro habitual de la saga, siempre con el mismo patrón de ataque.



BIG FUZZ Este primo del T-800 fue otra demostración de poderío gráfico de *Contra III*.



MAXIMUM JUMBO Posiblemente el jefe más gigantesco de la historia de Mega Drive.



SLAVE BEAST TAKA Este tortugón estará unido para siempre al legado de SNES.









CURIOSIDADES

Estos 30 años han dado pie un montón de anécdotas e incluso una tragaperras de *Contra* 1. NECA comercializó esta pareja de muñecos de Bill y Lance 2. Entre las muchas parodias de *Contra* nos quedamos con este nivel de *Wai Wai World 2* para Famicom 3. En *Silent Hill: Shattered Memories* llegábamos a toparnos con esta recreativa de *Contra* 4. El villano del *Contra Rebirth* japonés se parecía sospechosamente a Adolf Hitler 5. Este jefe de *Castlevania: Order of Ecclesia* era pariente de Kimkoh 6. Bill y Lance se contaban entre los parroquianos del bar Outer Heaven, en la versión occidental de *Snatcher* 7. El Contra de MD tenía varios finales y en uno de ellos ¡acabábamos casados con una mona! 8





















5 CONTRA 4 Costaba un poco acostumbrarse a tanta acción a doble pantalla.

6 HARD CORPS: UPRISING La entrañable fortaleza de siempre, con un look renovado.

7 CONTRA ADVANCE Incluía niveles rescatados del de MD.

8 CONTRA: EVOLUTION Una adaptación HD del clásico. Lo peor, los controles táctiles.

9 CONTRA: S. SOLDIER El tortugón de SNES, a lo poligonal.

10 CONTRA REBIRTH M2 firmó esta joyita, de lo mejor del catálogo de WiiWare.

» A pesar de todo, los entornos 2D seguían siendo el ecosistema ideal para la franquicia, como quedó patente en las dos siguientes entregas, absolutamente memorables. A los europeos nos privaron de la oportunidad de disfrutar del magistral *Contra 4* de Nintendo DS, en la que WayForward Technologies volvió a plasmar su enorme talento para la creación de juegos 2D. Esta entrega portátil, a pesar de su alta dificultad (que era la marca de la casa), es un auténtico sueño para cualquier fan de *Contra*, en el que las dos pantallas de la portátil se unían para recrear, a lo bestia, el formato de imagen de las dos primeras recreativas de *Contra*. Un tesoro que nadie debería perderse, repleto de extras ocultos entre los que se encuentran sendos ports del *Contra* y *Super C* de NES y personajes extra, incluyendo uno de los mechas protagonistas de *Probotector*.

El juego de Arc System Works sería el último capítulo (hasta el momento) en llegar a consolas. La saga aún daría para una entrega más, *Contra: Evolution*, diseñada por la china Chukong Technologies para dispositivos iOS y Android. Una suerte de remake HD del *Contra* clásico, en el que las buenas intenciones se van por el desagüe por culpa de los horrendos controles táctiles.

EL FUTURO DE LA FRANQUICIA

Durante los últimos años se prodigaron los rumores acerca de un posible retorno de *Contra*. El más gordo fue el que relacionaba la saga con los españoles MercurySteam, algo nada descabellado, dada la relación que les unió a Konami tras firmar la trilogía *Castlevania Lords of Shadows*. ¿Realmente llegó a

EN SU MOMENTO SE LLEGÓ A RELACIONAR A MERCURYSTEAM CON UNA NUEVA ENTREGA

cocinarse un *Contra* en las oficinas de San Sebastían de los Reyes? ¿Aún podría suceder? Konami no parece por la labor, pero el sorprendente lanzamiento de *Bomberman* para la Nintendo Switch nos hace albergar esperanzas. A estas alturas nadie esperaba volver a ver en acción a los bomberos de la extinta Hudson Soft en acción...y ahí los tenemos. La nueva consola de Nintendo se ajusta perfectamente a la nueva política comercial de Konami (obcecada en los móviles y los pachinkos - de hecho llegaron a lanzar uno basado en *Contra* hace un par de años). La saga es una institución en Estados Unidos y Nintendo podría estar apretando las tuercas para llevar a Bill y Lance a su nueva consola. Puede que 2018 nos depare alguna sorpresa inesperada. Cosas más raras se han visto... ■

Contra ReBirth fue uno de los tres lanzamientos exclusivos para WiiWare con los que M2 rindió homenaje a otras tantas sagas clásicas de Konami (*Contra*, *Castlevania* y *Gradius*). En sus cinco fases condensaba todo lo que hizo grande a la saga, sin escatimar en jefazos de aúpa ni en homenajes a entregas anteriores. Absolutamente delicioso.

El hype se nos disparó por las nubes cuando nos enteramos de que Arc System Works se ocuparía del debut de la saga *Contra* en PlayStation 3 y Xbox 360, algo que sucedió finalmente en 2011 con *Hard Corps: Uprising*. Los entornos poligonales se combinaron con sprites creados a mano dando como fruto un juego tan duro como hermoso. Aquello parecía presagiar una nueva edad de oro para la franquicia, algo que tristemente no sucedió.

CONTRA MADE IN CHINA

Anunciado en marzo de 2016, *Contra Mobile* es por ahora la última entrega de la franquicia. Konami se alió con Tencent para lanzar este título, exclusivo para el mercado chino. También sucedió lo mismo con *Contra: Evolution*, y al final acabó llegando a Occidente, asi que no perdamos la esperanza.

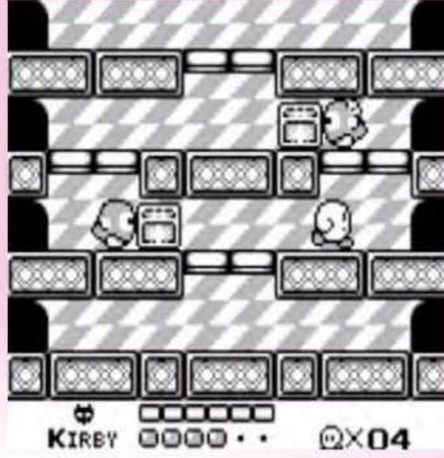


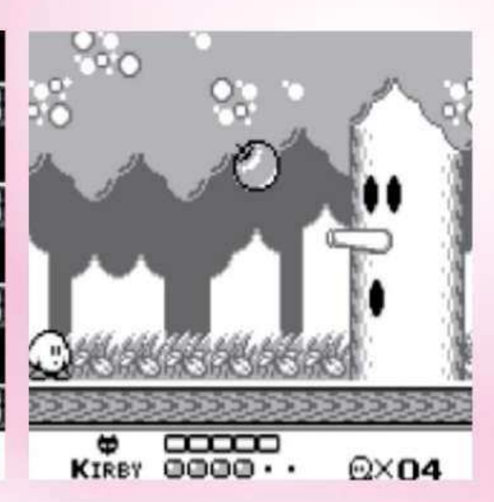




MALA ESPINA Lo poco que hemos podido ver nos recuerda demasiado a *Contra: Evolution*.







AÑO 1992 **COMPAÑÍA** HAL Laboratory **FORMATOS** Game Boy

KIRBY'S DREAM LAND

ASÍ NACIÓ LA LEYENDA ROSA

Un juego que cualquiera pudiera disfrutar. Ésa fue la simple premisa con la que Nintendo y HAL Laboratory empezaron a gestar uno de los personajes mas prolíficos de la historia del videojuego: el "tragón" Kirby. De forma interna, Nintendo aceptaba diseños e ideas tanto para el juego como el personaje. Así fue como el aún principiante Masahiro Sakurai, con apenas veinte años, decidió probar suerte y presentar su diseño. Tal y como confesó en alguna entrevista posterior, quiso crear una mascota "mona" que todo el mundo amara. Satoru Iwata, pieza clave de HAL Studio, sentenció que, dándole una forma redondeada y simple, se facilitaba que los fans la pudieran dibujar en cualquier parte...

Su primer juego, *Kirby's Dream Land*, se diseñó para Game Boy, la consola portátil monocroma de Nintendo. Durante el desarrollo, todo el equipo pensaba que Kirby era blanco o, dado su parecido con otras mascotas, como Pac-Man, de color amarillo. Pero lo cierto es que Sakurai tenía claro que debía ser rosa desde el mismo día de su nacimiento, porque lo sentía "fresco", algo que quedó fijado a fuego al preparar los primeros materiales promocionales.

Forjando el mito

Cada miembro de HAL aportó su propia visión de cómo debería actuar Kirby. En busca de la sencillez deseada, Sakurai imaginó que Kirby podría inte-



SAKURAI APENAS TENÍA **VEINTE AÑOS** CUANDO PRESENTÓ EL DISEÑO DE KIRBY

KIRBY, UN TODOTERRENO MULTIGÉNERO

Aunque comenzó como el héroe de un plataformas, Kirby ha probado casi todos los géneros imaginables en sus primeros veinticinco años de vida...

1993



GAME BOY

KIRBY'S PINBALL LAND

Uno de los primeros trabajos de HAL para Nintendo fue "arreglar" un pinball para NES, por lo que no fue extraño que el primer spin-off de Kirby fuera un pinball. Uno muy divertido, por cierto...

1995

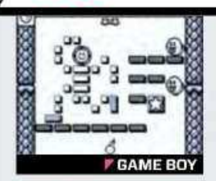


SUPER NINTENDO

KIRBY'S GHOST TRAP

Un divertido puzle al estilo *Puyo Puyo* (agrupar unas esferas por colores para que desaparecieran).

1995



GAME BOY

KIRBY'S BLOCK BALL

Un juego al estilo *Arkanoid*, en el que Kirby es la bola y debe limpiar los niveles de ladrillos y enemigos.

1995



SUPER NINTENDO

KIRBY'S DREAM COURSE

También ha flirteado con un arcade de golf, con hoyos con obstáculos, enemigos...

ractuar con los enemigos como si fueran una pelota de fútbol, pudiendo golpearlos con el pie, la cabeza... Al poner en común sus ideas con otros miembros de HAL, se decidió que, dada su forma esférica, podría "hincharse" para volar, lo que derivó en que también debería ser capaz de meterse a los enemigos en la boca y, por extensión, lanzarlos.

Durante todo el proceso de creación, tanto del personaje como de las mecánicas de juego o los propios escenarios (que siguen estando considerados como algunos de los mejores vistos en Game Boy), el protagonista tenía otro nombre muy distinto: Twinkle Popo. A Nintendo no le convencía demasiado el nombre y, como quería que también fuera atractivo para el público americano —en especial los niños—, se preguntó a la filial americana, que mandó de vuelta algunas sugerencias, como Gasper o Kirby. Este último fue el que más gustó al equipo, aunque no se sabe a ciencia cierta si la sugerencia fue eso o un pequeño homenaje al abogado que salvó a Nintendo en los tribunales.

El plataformero debut de Kirby, con *Dream Land*, fue un éxito internacional que catapultó a la mascota, sobre todo en Japón y EE.UU. Recibió sus críticas, como que era demasiado corto y fácil, algo que solucionaron con sus posteriores aventuras, con las que la leyenda del personaje ha seguido creciendo a lo largo y ancho de todo tipo de géneros... ■

ASÍ LO VIVIMOS

HOBBY CONSOLAS 14 **AÑO** 1992


NUEVO

KIRBY'S DREAM LAND

EL MUNDO DE LA DIVERSIÓN

88

EL MUNDO DE LA DIVERSIÓN. "Los gráficos de Kirby son de lo más simpático y divertido que hemos visto nunca en una Game Boy". Con este hermoso sumario, se resumía una de las muchas bondades del juego que nos conquistó en GB: era un juego que derrochaba simpatía y que lucía muy, muy bien en la portátil. Se destacaban aspectos como los escenarios, las animaciones, los bailes de Kirby... aunque otros, como su excesiva sencillez o su duración, se obviaron. Defectos que no debieron pesar mucho cuando, veinticinco años después, Kirby sigue más vivo que nunca.



PERO... ¿ERA ROSA O NO?

En 1992, el mundo no estaba ni tan globalizado ni tan conectado como ahora. Cada mercado trataba los juegos de forma distinta. En origen, Kirby era un personaje rosa (como se aprecia en la carátula de la izquierda, la original nipona), pero su vivo colorido se quedó por el camino al saltar a Occidente, quizá por las connotaciones de color. Tanto aquí como en EE.UU. vimos la caja de la derecha, con el inusual Kirby albino...

1999



GAME BOY Y SNES

KIRBY STAR STACKER
Un puzle original de HAL, centrado en emparejar "amigos" (seres de *Kirby*). Sólo salió de Japón el de GB.

2004



GAMECUBE

KIRBY'S AIR RIDE
El único juego de Kirby en GC fue un arcade de carreras. Utilizó el adaptador de red para carreras para 4 en LAN.

2005



NINTENDO DS

KIRBY Y EL PINCEL DEL PODER
Un plataformas, sí, pero con un control único, que utilizaba la pantalla táctil y el stylus.

2011



Wii

KIRBY'S RETURN TO DREAM LAND
Un plataformas 2.5D, pero con un pequeño e interesante giro hacia el multijugador cooperativo para cuatro.

2011



WII

KIRBY'S EPIC YARN
Kirby reimaginó sus plataformas, con cooperativo para dos, así como con un estilo, unas habilidades y una estética muy diferentes.

2014



3DS

KIRBY'S FIGHTER DELUXE
Kirby's Triple Deluxe incluyó un minijuego de lucha, al estilo *Smash Bros*, que, después, llegó ampliado a la eShop.

R-Type nos obligaba a maniobrar en espacios demencialmente pequeños, como en el caso de la tercera fase, con su colosal nave.









AÑO 1987 **COMPAÑÍA** Irem **FORMATOS** Arcade, PCE, MS, GB...

R-TYPE

¡DESTRUYE EL IMPERIO BYDO!

Pocas recreativas han tenido un mayor impacto en su género que *R-Type* con los matamarcianos. La obra maestra de Irem no sólo dejó boquiabiertos a los parroquianos de los salones recreativos en aquel 1987, sino que sirvió de inspiración a muchas placas posteriores, tanto a nivel gráfico como en mecánica de juego. La incorporación de The Force, la cápsula que acompañaba a R9, la nave protagonista, aportó un ingenioso giro de tuerca al género. Con un botón, podíamos separar o acoplar la cápsula, convirtiéndola en un ariete y, lo más importante, colocarla en la parte trasera, lo que nos permitía disparar en las dos direcciones, algo imprescindible para superar ocho niveles tan imaginativos como desafiantes. La primera fase era casi un paseo para potenciar la R9 al máximo, antes de enfrentarnos a un infierno que fusionaba carne y metal, para el que los grafistas de Irem tomaron como inspiración la obra de H.R. Giger. La prueba más evidente la teníamos al final del primer nivel, donde nos esperaba el jefazo más emblemático de R-Type: el Dobkeratops.

Encajar un impacto implicaba mucho más que perder una vida: significaba empezar un poco más atrás con el armamento básico, sin la cápsula y con poquísimas esperanzas de sobrevivir en un enjambre de disparos y enemigos kamikazes. Este pánico a quedarnos "con lo puesto" sigue obsesionándonos trein-

MÁS ALLÁ DE R-TYPE

He aquí algunos de los matamarcianos que firmó Irem al margen de las andanzas de la nave R-9...

1987



MR. HELI
Este adorable helicóptero con patitas llegó a los recreativos unos meses más tarde que *R-Type*. Tuvo ports para PCE (obra de la propia Irem) y ordenadores de 8 y 16 bits.

1988

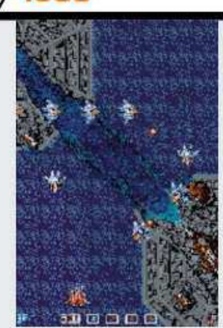
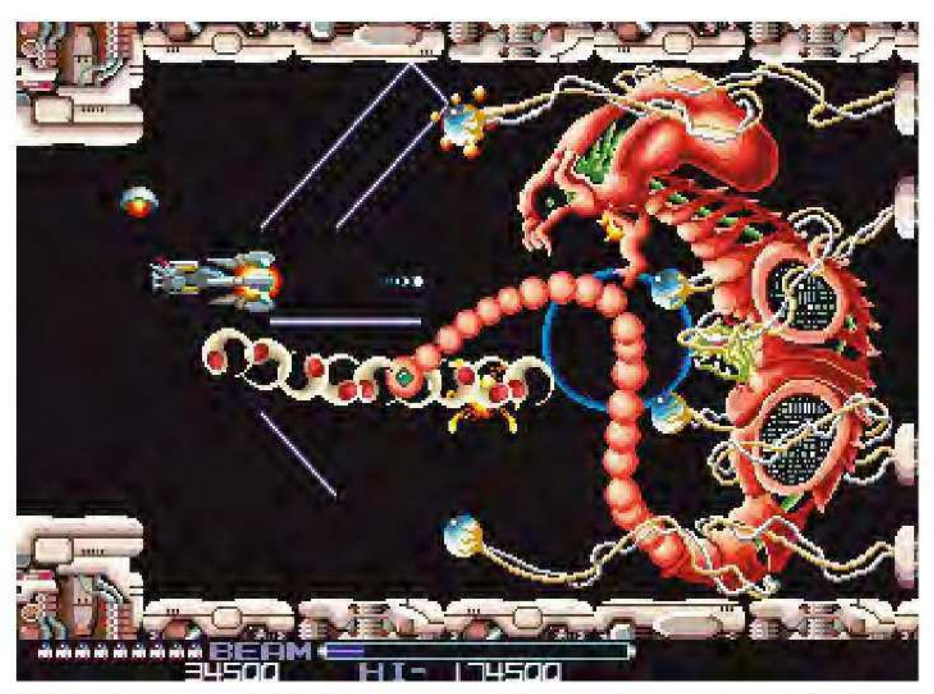


IMAGE FIGHT
Otro shooter legendario de Irem, que acabaría siendo convertido a diversas plataformas domésticas como PCE, NES y los japoneses X6800 y FM Towns.

1989



DRAGON BREED
Muchos recordaréis esta recreativa, protagonizada por el dragón Bahamoot y su jinete. No llegó a consolas, pero sí a los ordenadores de la época.



El Dobkeratops nos esperaba al final de la primera fase de *R-Type*, en una imagen que se convertiría en todo un icono dentro de la historia de los videojuegos. El diseño del bicho estaba inspirado en la obra de H.R. Giger.

ta años después, forzándonos a memorizar los patrones de los enemigos. *R-Type* es implacable y, por eso, seguimos amándolo.

Ports soberbios y un últimatum

La recreativa de Irem dio origen a un abundante número de adaptaciones domésticas. Compile firmó un magistral port para Master System. Hudson Soft demostró el poderío de PC-Engine con una adaptación colosal, prácticamente idéntica a la recreativa, que, curiosamente, salió a la venta en Japón en dos partes, dado que, en 1988, las Hu-Card no tenían suficiente capacidad para albergar semejante bestia (algo que, afortunadamente, llegaron a solventar más tarde, cuando se lanzó la versión de TurboGrafx-16 en una sola tarjeta). Por supuesto, *R-Type* también se adaptó a los principales ordenadores de 8 y 16 bits, con las máquinas de Commodore llevándose las mejores versiones, tras un desarrollo no exento de polémica. Factor 5 había sacado al mercado un matamarcianos llamado *Katakis* que era un clon, tan redondo como desvergonzado, de *R-Type*. Activision, dueña de los derechos para Occidente de la placa de Irem, dio un ultimátum a los alemanes: o se encargaban de hacer un port "legal" de *R-Type* para C64 y Amiga o se las verían con sus abogados. Manfred Trenz y sus compañeros no sólo aceptaron el trato, sino que firmaron dos conversiones memorables (la de C64 se alumbró en un tiempo récord de seis semanas). Y ojo, tampoco enterraron *Katakis*: lo relanzaron en 1989 bajo el nombre *Denaris*. Menudos eran los alemanes.

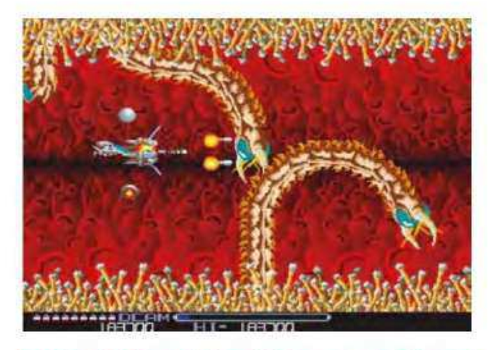
ACABA DE CUMPLIR 30 AÑOS, PERO R-TYPE NOS SIGUE OBSESIONANDO POR SU IMPLACABLE DIFICULTAD







R-TYPE SE CONVIRTIÓ en el mejor embajador de TurboGrafx-16 en Europa, como ya lo hizo con PCE en Japón. Nadie mejor para describir la calidad de aquel port que el maestro The Elf: "Todo lo que convirtió a *R-Type* en una máquina arcade sagrada, mítica y superlegendaria está incluido en esta versión, la mejor, sin duda, de todas las que se han hecho hasta el momento." La consola de NEC acabaría sucumbiendo en un Occidente posicionado en dos únicos bandos rivales (Sega-Nintendo), pero, al menos, nos brindó maravillas como ésta...





1989



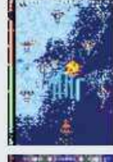
XMULTIPLY
La mecánica del pod evolucionó en forma de dos tentáculos que protegían la nave. Sirvió de "inspiración" al *Xexex* de Konami. Se adaptó a PSOne y Saturn.

1990



AIR DUEL
Este shooter vertical nos permitía elegir entre un avión y un helicóptero. A pesar de los años transcurridos, sus gráficos siguen siendo una hermosura.

1991



LETHAL THUNDER
Lo más llamativo de esta placa era su mecánica de disparo: cuanto más rápido machacábamos el botón, mayor potencia tenían los disparos.

1993



IN THE HUNT
Una obra maestra que te enamoraba a primera vista con sus gráficos hiperdetallados. Lo petó en los recreativos y en sendos ports para Saturn y PlayStation.

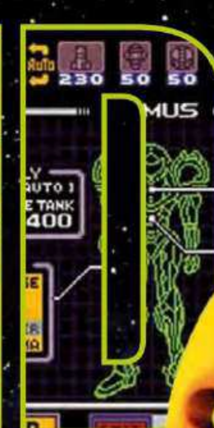


METROID







Una heroína mítica para una saga inolvidable

Pocos juegos han sido tan pioneros como *Metroid* lo fue en 1986. No sólo por crear un género gracias a su desarrollo no lineal y sus mecánicas jugables, sino también por Samus Aran, la primera gran heroína del videojuego.

La historia de *Metroid*, uno de los títulos más emblemáticos y pioneros de Nintendo, se remonta al lejano 1985, y más exactamente a la época en la que Nintendo preparaba el desembarco del Famicom Disk, un nuevo accesorio para su consola de 8 bits que nunca salió de Japón, que añadía varias mejoras técnicas a la consola y que utilizaba discos magnéticos reescribibles como soporte de almacenamiento. En aquella época, el equipo de Nintendo conocido como "Research & Development 1" (R&D1) e Intelligent Systems, una compañía first party (o desarrolladora interna) muy ligada a la Gran N, comenzaron a desarrollar dos títulos para el nuevo periférico. El primero terminó siendo *Kid Icarus*, mientras que el segundo terminó por ser *Metroid*. Ambos compartieron recursos y personal, por lo que no es nada raro encontrar en ambos referencias cruzadas entre sí.

Para el desarrollo de *Metroid*, Gunpei Yokoi, quien también era el director del R&D1, se limitó a aportar ideas y ejercer de productor, delegando la dirección en Yoshio Sakamoto, que había participado junto a Yokoi en *Donkey Kong Jr.*, era un gran amigo suyo—, y además era uno de los programadores gráficos del juego.

Un equipo "galáctico"

También formaron parte del "Metroid-Team", como se les bautizó más tarde, Makoto Kanō, creador de Samus y los escenarios del juego, Hiroji Kiyotake, diseñador de personajes, e Hirokazu "Hip" Tanaka, compositor de la banda sonora. Todo el staff tenía ya experiencia desarrollando videojuegos y había participado en títulos relevantes para Nintendo o en la exitosa división de Game & Watch. Estos éxitos permitireron que el equipo tuviera muchísima libertad para planificar el juego (Tanaka llegó a declarar que "la producción del primer *Metroid* fue como estar en un ambiente laboral bastante libre"). Todos los componentes del equipo solían mantener reuniones periódicas para debatir algunos aspectos, aunque no tuvieran que ver con su parcela de trabajo. Curiosamente, en una de estas reuniones, a mitad del desarrollo, un componente del equipo comentó: "¿No sería genial si lo que hubiera dentro del traje fuese una mujer?". Este comentario en tono de broma se convirtió en realidad, después de un debate interno con los desarrolladores. »

INTELLIGENT SYSTEMS, EL HANGAR DE SAMUS



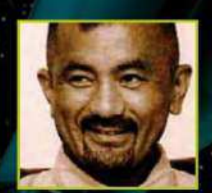
Formada por ex-empleados del departamento R&D1 de Nintendo y situada a pocos pasos de las oficinas centrales de la Gran N, esta first party dio forma a *Metroid* con ayuda de estos señores...



GUNPEI YOKOI (Productor). Fue el principal impulsor de la creación de *Metroid*.



MAKOTO KANŌ (Diseñador). Creador de Samus y responsable del mapeado.



HIROJI KIYOTAKE (Arte). Cocreador de Samus y diseñador de personajes.



YOSHIO SAKAMOTO (Director). Responsable actual de la saga *Metroid*.

CRONOLOGÍA

1986

METROID



- Famicom / NES
- Nintendo R&D1 e Intelligent Systems
- 6/8/1986

La aventura inicial de Samus innovó con su desarrollo no lineal y demostró que una mujer podía protagonizar un videojuego.

1991

METROID II: RETURN OF SAMUS



- GameBoy
- Nintendo R&D1 e Intelligent Systems
- 26/8/1991

Samus tardó cinco años en volver con un título portátil que continuó la trama original y añadió nuevas habilidades y enemigos.

1994

SUPER METROID



- Super Nintendo
- Nintendo R&D1 e Intelligent Systems
- 19/3/1994

El último juego desarrollado por el Metroid-Team es considerado una obra maestra y uno de los títulos más destacables de SNES.

2002

METROID FUSION



- GameBoy Advance
- Nintendo Research & Development 1
- 17/11/2002

Conocido como *Metroid 4*, su desarrollo fue más lineal, al incluir una inteligencia artificial que nos indicaba el camino a seguir.

2002

METROID PRIME



- Gamecube
- Retro Studios
- 17/11/2002

Retro Studios se hizo cargo de *Metroid* y lo actualizó con una nueva perspectiva en primera persona, centrándose en la exploración.

2004

METROID ZERO MISSION



- GameBoy Advance
- Nintendo Research & Development 1
- 9/2/2004

La precuela de la saga mezcló parte del mapa del primer *Metroid* con zonas nuevas. El argumento ahondó en el origen de la saga.

2004

METROID PRIME 2: ECHOES



- Gamecube
- Retro S.
- 15/11/2004

Continuación de la serie *Prime*, donde vimos la evolución de los piratas espaciales, nuevos enemigos y modos multijugador.

2005

METROID PRIME PINBALL



- Nintendo DS
- Fuse Games
- 24/10/2005

Samus protagonizó un pinball transformada en morfoesfera. Debíamos atravesar seis tableros con misiones basadas en la serie. Era compatible con Rumble Pak.

2006

METROID PRIME: HUNTERS



- Nintendo DS
- Nintendo Software Technology
- 20/3/2006

Argumentalmente situado entre *Prime 1* y *2*, fue el primer juego 3D portátil de la saga. Llegó con nuevas funciones online.

2007

METROID PRIME 3: CORRUPTION



- Wii
- Retro Studios
- 27/8/2007

El desenlace de la serie *Prime* tuvo mejoras gráficas y un control con Wiimote y nunchako, para apuntar de forma más precisa.

2009

METROID PRIME TRILOGY



- Wii
- Retro Studios
- 24/8/2009

La trilogía *Prime* se reunió en un disco para Wii, que adaptó el control del tercer capítulo a los otros dos títulos anteriores.

2010

METROID: OTHER M



- Wii
- Team Ninja (Tecmo)
- 31/8/2010

El primer título de la serie realizado por una third party volvería a la jugabilidad de los orígenes de la saga, pero en entornos 3D.

2016

METROID PRIME FEDERATION FORCE



- 3DS
- Next Level
- 19/8/2016

Este spin-off, muy enfocado en el multijugador, no fue bien recibido por los fans, que esperaban más en el 30 aniversario de la saga.

2017

METROID SAMUS RETURNS



- 3DS
- MercurySteam
- 15/9/2017

Los madrileños MercurySteam se encargaron de firmar este magistral remake del *Metroid II* de GB. Sus 3D son espectaculares.

FAMICOM DISK: LOS INICIOS

Metroid nació en forma de disquete para Famicom Disk System, que tenía sus ventajas respecto al cartucho que llegó a NES. Grabar la partida en cualquier momento o una calidad sonora superior eran dos de ellas, aunque también tenía desventajas, como la pérdida de extras (jugar con Samus sin traje...) o unos tiempos de carga más largos.



» El equipo también encontró inspiración en varias películas de ciencia ficción. "Alien", de Ridley Scott (1979), fue la que mayor influencia ejerció sobre la atmósfera del juego. Se llegó, incluso, a bautizar a uno de los enemigos principales con el nombre del director de cine, a modo de homenaje.

Diga adiós a la linealidad

Una de las ideas que Yokoi y Sakamoto tenían claras desde el primer momento —y que acabó siendo una obsesión— era que la aventura no fuese lineal y estuviese dividida en varios mundos, que, a su vez, debían estar interconectados entre sí. Fue un concepto en el que trabajaron con Kanō y que terminó por ser una de las señas de identidad de la saga. Así, en agosto de 1986 se publicó, con gran éxito, *Metroid*, que tuvo unas ventas más que notables en Japón (1,04 millones de copias), más notables aún si tenemos en cuenta que el formato en que salió, FDS, no estaba tan extendido como el cartucho. Ese éxito tuvo su réplica un año después, con su lanzamiento en EE.UU. para NES, convertido ya en cartucho, para llegar cinco meses después a Europa (15 de enero de 1988). Al final, las ventas totales del primer juego, entre todos los territorios, superaron los 2,7 millones de unidades.

Después de un descanso de cinco años y aprovechando el tirón de GameBoy, la portátil de Nintendo, Samus regresó con *Metroid II*. Esta versión, que contó con parte del equipo original, tuvo problemas durante su desarrollo por las limitaciones del hardware. El principal obstáculo fue el traje de Samus, ya que la ausencia de color hacía que no se distinguiera entre el Power Suit (traje de inicio) y el Varia Suit. Esta dificultad se superó añadiendo unas hombreras más grandes al Varia Suit. Este título mostró, por primera vez, la evolución completa de un Metroid, desde que na-

CRIATURAS IMPOSIBLES DE OLVIDAR

Uno de los mayores peligros de *Metroid*, además del propio entorno, que nos lleva a perdernos en más de una ocasión, son los enemigos finales, que nos ponen las cosas difíciles. Encontrar su punto débil y descubrir y sobrevivir a sus patrones de ataque para contraatacar es la clave. He aquí algunas de las criaturas más representativas de la saga:

SAMUS OSCURA. Creada a partir del traje de Phazon de Samus, esta réplica de la cazarrecompensas usa todas sus habilidades e, incluso, cuenta con ataques más poderosos. Es el enemigo principal del tercer capítulo de la subsaga *Metroid Prime*.

METROID. Es el enemigo principal de la saga y el que da nombre a la misma. Este organismo parasitario encontrado en el planeta SR-388 absorbe la vida de sus víctimas y puede evolucionar en cinco fases, hasta convertirse en la temible Reina Metroid.

RIDLEY. También conocido como Geoforma 187, es el jefe de los piratas espaciales y el principal responsable de la muerte de los padres de Samus. Este dragón espacial es el enemigo final que más veces ha aparecido en la saga (hasta en siete capítulos).

El enemigo que mas veces ha aparecido en la saga, sin contar a los Metroids que dan nombre al juego, es Ridley, quien debe su nombre al director de la película "Alien".

CURIOSIDADES DE OTRA GALAXIA



1 Este es el diseño original del mapa sobre el que trabajaron los desarrolladores para dar forma a *Super Metroid*.

2 *Metroid* fue el primer videojuego que tuvo como protagonista a una mujer.

3 Hubo un *Metroid* planificado para Nintendo 64 que iba a hacer uso del 64DD, pero, finalmente, se desechó.

4 Samus Aran debe su nombre y sus apellidos al jugador de fútbol Edson Arantes do Nascimiento, más conocido como Pelé.

5 La apariencia de Samus está basada en la actriz Kim Basinger.



6 En *Bayonneta 1* y *2*, podemos conseguir el Galactic Bounty Hunter, que nos proporciona el traje y el cañón del Power Suit de Samus.

7 El *Metroid* de NES es el único en el que no aparece la nave de Samus.

8 Si conectabas una GC con *Metroid Prime* y una GBA con *Metroid Fusion* mediante cable Link, desbloqueabas el *Metroid* original de NES para jugar en GC.



9 En la placa original del cartucho de *Metroid*, aparece el sitio donde iba a estar colocada la batería para guardar la partida. Finalmente, se eliminó por su elevado coste.

10 *Metroid Prime 2: Echoes* fue el primer título de la saga en tener multijugador.

11 Todos los juegos de la saga tienen una cuenta regresiva, excepto *Metroid II*.

12 *Metroid Prime Hunters*, para DS, es el único juego de la saga que no tiene mejoras para el traje climático con el que comienzas el juego.

13 También en *Metroid Prime Hunters*, los Metroids no aparecen por ningún lado.



14 En *Super Mario RPG*, Samus hace un cameo acostada en una cama.

15 *Super Metroid* fue el primer cartucho con capacidad de 24 MB para SNES.

16 En el manual del primer *Metroid*, se hace referencia a Samus como si fuera un hombre, pero no es un error: está hecho a propósito, para no desvelar que es una mujer.



17 Aunque Virtual Boy no tuvo una vida muy larga, Samus visitó este sistema con un minijuego sobre *Metroid* en *Galactic Pinball*.

18 El famoso doctor House aparece, en el episodio 3 de la primera temporada, jugando en una GB Advance a *Metroid: Zero Mission*.

19 La saga *Metroid* está muy influenciada por la película "Alien", de la que toma prestadas varias cosas, desde los huevos de las crías Metroid hasta la protagonista femenina.



20 Nintendo reeditó *Metroid* en EE.UU. dentro de una línea de juegos clásicos, cambiando sólo la carátula. Todo ocurrió poco antes del lanzar SNES.

21 Space Hunter iba a ser el título original de *Metroid*, aunque, finalmente, se adoptó este último, que es el resultado de la fusión de metro (subterráneo) y androide.

22 El *Metroid* original para NES cuenta con cinco finales, que cambian en función del traje, los objetos y el tiempo que tardes en terminarlo.

23 *Metroid II: Return of the Samus* estuvo a punto de tener una versión para GBC denominada DX, y estuvo cerca de publicarse, pero Nintendo finalmente la canceló.

24 SR388 es el nombre del planeta de los Metroids y proviene del nombre del motor de una motocicleta de Yamaha, la SR400.

25 En 2005, se rumoreó la existencia de *Metroid Dread*, un nuevo capítulo de la saga para NDS. En 2009, Yoshio Sakamoto reconoció que existía y estaba en planificación. Desde entonces, no hemos vuelto a saber de él.

26 En Japón, la habilidad de convertirse en morfoesfera se llama Maru-Mari, que viene a significar "bola esférica".

27 El contador de vida de Samus en todos los títulos de la saga comienza con el valor 99, excepto en *Metroid* de NES, donde comienza en 30.

28 En *Kid Icarus*, también creado por Intelligent Systems, aparecen metroids en algún nivel.

29 *Metroid II: Return of Samus* es el único juego de la saga en el que se puede observar la evolución de los metroids desde su nacimiento.

30 *Metroid: Other M* es el primer título de la saga en el que por fin escuchamos la voz de Samus, que hasta ese momento había permanecido muda.

ce hasta que llega a su estado adulto en un total de cinco fases (Alpha, Gamma, Zeta, Omega y Reina).

La tercera entrega de la saga llegó para Super Nintendo, y fue el primer cartucho que inauguró la cifra de 24 Megabits (lo normal eran 16 MB). Esta capacidad se usó para hacer de *Super Metroid* uno de los referentes gráficos y técnicos de la época, dándole especial importancia a la banda sonora, que contó con nuevas composiciones. Estos nuevos temas añadieron buenas dosis de tensión y misterio, lo que ayudaba a enfatizar, más si cabe, la atmósfera del juego. También se amplió considerablemente el mapeado y se mejoraron todos los aspectos vistos en anteriores entregas. Además, se añadieron nuevas habilidades, más trajes y armas de nuevo cuño.

Todos los miembros del equipo original del primer *Metroid* se reunieron para desarrollar esta secuela, lo que, sumado a las posibilidades del nuevo hardware (como el Modo 7), dio lugar a una explosiva combinación de talento y novedades técnicas. Ese tándem convirtió a *Super Metroid* en uno de los títulos clave del catálogo de la consola y en uno de los que más exprimieron su potencial técnico.

Un nuevo comienzo

Por desgracia, y a pesar de su calidad, las ventas globales de esta entrega no fueron muy destacables (1,42 millones). Este detalle provocó la disolución del Metroid-Team, quedando Yoshio Sakamoto como máximo responsable de la saga. Así, las aventuras de Samus quedaron en suspenso casi

Metroid nació en 1986 para Famicom Disk, sin apenas hacer ruido. Desde entonces, la saga ha vendido mas de 17 millones de juegos, repartidos entre todas sus entregas.

nueve años (aunque hubo una entrega en desarrollo para N64 que finalmente se canceló). Regresaría por partida doble, ¡y de qué manera!

En 2002, después de varios rumores sobre el futuro de la saga, se publicaron al mismo tiempo dos juegos de la serie, que, además, tenían la capacidad de interconectarse entre sí para desbloquear extras, gracias al cable Link. El primero fue *Metroid Fusion* (también conocido coloquialmente como *Metroid 4*), que se lanzó para Ga- »

SAMUS, UNA HEROÍNA DE ARMAS TOMAR



A lo largo de todas sus aventuras, Samus ha evolucionado de diferentes formas, ya sea a través de complementos para sus trajes (que le otorgan nuevos movimientos y más potencia de fuego) o con "power-ups" ocultos en el mapeado, que aumentan su resistencia y la munición que puede transportar. Estas mejoras no sólo sirven para derrotar a los enemigos, sino también para abrir nuevos caminos.



BARRENA. Mejora para el traje de Samus que le permite saltar continuamente en el aire, llegando a zonas inaccesibles, derribar muros y vencer enemigos.



RAYO DE HIELO. Es una de las armas más potentes, y una de sus principales funciones es congelar a los enemigos para usarlos como plataforma.



MORFOSFERA Y BOMBA. Sirve para acceder a estrechos conductos, derribar muros y dar "saltitos" aprovechando la onda expansiva de sus explosiones.



ACELERACIÓN. Incrementa la velocidad de Samus, hasta el punto de derribar muros y arrasar con lo se ponga por delante, incluyendo a muchos enemigos.



SALTO EN ESCALADA. Una técnica aprendida de los Etecoons, una raza de animales. Permite a Samus saltar de pared en pared para ir ascendiendo.



meBoy Advance. Fue el menos rupturista, pues mantuvo el aspecto gráfico 2D de la serie y continuó, además, la trama de *Super Metroid* (SNES).

El segundo título fue *Metroid Prime*, lanzado para GameCube, y fue el que realmente supuso la mayor revolución, tanto gráfica como jugable, en la saga. Abandonó las plataformas 2D de las anteriores entregas para transformarse en un shooter tridimensional y en primera persona, que sólo recurría a la perspectiva en tercera persona cuando utilizábamos la habilidad de transformarnos en morfosfera. Este cambio de perspectiva trajo más agilidad y acción a la saga. Además, la exploración ganó protagonismo, al ser necesaria tanto para avanzar como para ir desvelando el argumento, que en esta ocasión se centraba en los piratas espaciales, los mayores enemigos de Samus. Este título también supuso un cambio importante en otra faceta de la serie: fue el primer *Metroid* no desarrollado por Nintendo o Intelligent Systems. Se ocupó Retro Studios, otro equipo interno de Nintendo, que consiguió que esta entrega fuese la más vendida de la saga (2,78 millones de unidades), todo un logro, viendo las "discretas" ventas de GameCube en todo el mundo.

A la luz de los excelentes resultados que habían conseguido lanzando dos juegos de la saga que contaban con el atractivo de poder interconectarse, Nintendo decidió repetir la jugada con *Metroid: Zero Mission* para GBA, título que, al mismo tiempo, sirvió como precuela y remake del *Metroid* original de NES. Unos meses después, se publicó *Metroid Prime 2: Echoes*, continuación de la entrega para GC que profundizaba en el argumento del anterior título, presentando a nuevos enemigos, como Samus Oscura, y que contó, por primera vez, con un modo multijugador local a pantalla partida como novedad más destacable.

Pocos días después del lanzamiento de *Metroid Prime 2*, Nintendo puso a la venta su Nintendo DS en Japón. Esta consola recibió las dos siguientes entregas de la saga, comenzando con *Metroid Prime Pinball*, que usó a Samus transformada en morfosfera, a modo de bola, para ir cumpliendo misiones basadas en la saga. Como curiosidad, este juego, compatible con un cartucho que hacía vibrar la portátil (llamado Rumble Pak), llegó a nuestro país con casi dos años de retraso.

Metroid es subjetivo

El siguiente título, *Metroid Prime: Hunters*, fue una entrega puente que se desarrollaba argumentalmente entre los dos primeros episodios de *Metroid Prime*, y fue la excusa perfecta para que la portátil de Nintendo "enseñara músculo", para demostrar que podía mover con soltura complejos juegos tridimensionales. A modo de reclamo, las primeras unidades de DS en algunos territorios, incluida España, incluían un cartucho demo de *Metroid Prime: Hunters*, debido a su espectacularidad. Y no sólo eso: por primera vez en una portátil de Nintendo, teníamos la posibilidad de jugar a un modo multijugador por Internet, comunicándonos por voz con otros jugadores, gracias al servicio WIFI Connection de Nintendo.

La conclusión de la trilogía *Prime* llegó para Wii con *Metroid Prime: Corruption*, título que, además de mejorar gráficamente por la potencia de la nueva consola, aprovechó las características de control del Wiimote y el Nunchako, centradas sobre todo en apuntar con mayor precisión y permitir un movimiento más rápido. Tan destacable fue la contribución del control que Nintendo decidió publicar *Metroid Prime Trilogy*, un recopilatorio de toda la subsaga *Prime*, pero que aplicaba este nuevo y gran sistema de control a las entregas que se habían lanzado para GameCube.

El cambio de perspectiva a primera persona de Prime no sólo fue una novedad para la serie, sino que también ayudó a revitalizar las ventas de la saga, que mostraba ya signos de agotamiento.

METROID Y EL MANGA
(O CÓMO COMPLETAR EL ARGUMENTO)

Aunque la historia de *Metroid* ha sido contada a través de los juegos, el argumento tiene lagunas que han sido explicadas en diversos mangas. Estas viñetas han servido para conocer aspectos relevantes de la vida de Samus o el nexo de unión entre juegos. Curiosamente, el primer manga también sirvió como guía para finalizar el juego.



Samus Returns, el último capítulo hasta ahora, es obra del estudio madrileño MercurySteam y se trata de un remake de la entrega de Game Boy con nuevas mecánicas, power ups y más...

El siguiente capítulo de la franquicia para Wii, *Metroid: Other M*, no estuvo firmado por Retro Studios sino que nació como el fruto de la colaboración a tres bandas entre Nintendo, el Team Ninja (los padres de *Ninja Gaiden* o *Dead or Alive*, que, en *Other M*, se encargaron de la jugabilidad) y D-Rockets, que fueron los encargados de producir las escenas de vídeo CG.

Este grupo, que se denominó Project M, recuperó la jugabilidad clásica de la saga basada en la exploración y las plataformas, pero actualizando su aspecto gráfico con entornos tridimensionales y dejando la perspectiva en primera persona sólo para algunas acciones muy específicas (como disparar los misiles). A pesar de que el juego recibió críticas notables, no llegó a tener unas ventas acordes a ellas y no cumplió con las expectativas de Nintendo. Quizá por eso, Nintendo decidió dejar la saga en barbecho durante seis años, hasta el lanzamiento de *Metroid Prime: Federation Force* para 3DS, un título orientado al multijugador cooperativo que no tuvo una recepción demasiado cálida por parte de la crítica y el público. Los fans de la franquicia esperaban mucho más del 30 aniversario de la saga, aunque pudieron resarcirse, y de qué manera, un año más tarde.

Samus Made in Spain

Apenas unos meses después de anunciarse, por sorpresa, en el E3 de 2017, *Metroid: Samus Returns* aterrizó en 3DS, de la mano de los madrileños MercurySteam y Nintendo EPD, bajo la batuta de Yoshio Sakamoto. Este magistral remake del *Metroid II* de Game Boy logró devolver la ilusión a los mitómanos de Samus Aran, gracias a sus robustas mecánicas y un espectacular efecto 3D. Por suerte, no tendremos que esperar otros seis años para volver a ver a Samus en acción. En el E3 también se anunció el desarrollo de *Metroid Prime 4* para Nintendo Switch, con vistas a un posible lanzamiento en 2018. Crucemos los dedos. ■

CONSOLAS "CUSTOMIZADAS"
PARA TODOS LOS GUSTOS

Metroid es una saga consolidada, aunque no todas sus entregas han acumulado grandes ventas. Quizá por eso, Nintendo no se ha prodigado a la hora de lanzar consolas temáticas de la saga, a excepción de la Cube de *Prime* o la reciente New 3DS XL Samus Edition. Este "vacío" lo han llenado algunos manitas...

NES La primera consola de la Gran N, adornada con los colores y la imagen de Samus.



GAMEBOY ADVANCE A juego con la Cube de al lado, también obra de Vadu Amka.

SNES Algunos repintados son verdaderas obras de arte, como este.

GAMECUBE Creada por el artista belga Vadu Amka, que se dedica a redecorar consolas.



Wii. Esta "virguería" cuenta con luces LED y está a la venta en Internet por unos "ajustados" 2.800 $.

MANDO DE Wii. Wiimote con el aspecto del cañón de Samus, para usarlo en *Metroid Prime*.

La primera fase de bonus dejó atónitos a los parroquianos de los recreativos, allá por 1987.



AÑO 1987

COMPAÑÍA Capcom **FORMATOS** Arcade, PC-E CD-ROM, Spectrum, Amstrad, C64, Amiga, Atari ST, PC



STREET FIGHTER

TU PRIMER HADOKEN

Contra, Rastan, Operation Wolf... Son muchos los clásicos recreativos que han celebrado en 2017 su trigésimo aniversario, entre los que se encuentra el primer capítulo de la saga que sentó las bases de la lucha 2D: *Street Fighter*. Aunque fue la secuela de 1991 la que desató la fiebre por el género, ésta no habría sido posible si, en 1987, Takashi Nishiyama (director) e Hiroshi Matsumoto (diseñador) no hubieran creado esta placa. Ambos abandonaron Capcom, tras finalizar el desarrollo de *SF*, para fichar por SNK, donde alumbrarían clásicos como *Fatal Fury, The King of Fighters* o *Art of Fighting*. Nishiyama y Matsumoto acabaron fundando Dimps en 2000, junto a otros veteranos de SNK y Capcom, y volvieron a cruzar sus destinos con Ryu y Ken al participar en la creación de *Street Fighter IV*.

Con *Street Fighter*, Capcom dio un enorme salto, tanto a nivel técnico como en mecánica, respecto a sus ilustres antecesores en el género de lucha, como *Karate Champ* o *Yie Ar Kung-Fu*. El

LA HUELLA DE NISHIYAMA

El director de *Street Fighter* empezó su carrera en Irem, se consagró en Capcom y convirtió a SNK en toda una potencia en cuanto a juegos de lucha.

1982 — MOON PATROL



El primer éxito de Nishiyama como diseñador fue este shooter, comercializado por Irem, en el que pilotábamos un vehículo lunar. La primera carga de *Army Moves* le debe mucho, muchísimo.

1984 — KUNG-FU MASTER



Aunque recuerda a cierta película de Bruce Lee ("Game of Death"), este clásicazo de Irem, obra de Nishiyama, en realidad licenciaba una película de Jackie Chan, "Los Supercamorristas".

1986 — TROJAN



Su segundo trabajo para Capcom, tras *Section Z*. Ubicada en un mundo postapocalíptico, esta recreativa nos hacía combatir a espada, usando un escudo como única protección.



juego presentaba unos luchadores gigantescos, dispuestos a medirse el lomo en diferentes localizaciones (China, Japón, EE.UU., Inglaterra...) para demostrar quién era el mejor luchador del planeta. *Street Fighter* era muy espectacular, pero también tremendamente correoso, no sólo por la habilidad de los luchadores controlados por la CPU (el jugador sólo podía manejar a Ryu, o Ken en el caso de que entrara en liza un segundo humano), sino por la imprecisión de los movimientos (algo que Capcom solventaría, y de qué manera, con *SFII*). Había que sudar sangre, casi literalmente, para ejecutar los tres movimientos especiales que escondía la placa, y que regresarían triunfalmente en 1991: los míticos Hadouken, Shoryuken y Tatsumaki Senpukyaku (el Hurricane Kick). *Street Fighter* también desplegaba otros elementos que siempre hemos relacionado con *SFII*: la barra de vida, las fases de bonus y, por encima de todo, el uso de seis botones (tres de patada y tres de puñetazo). Capcom también ideó un mueble Deluxe, mucho más ambicioso, que fue un absoluto fracaso.

Dos botones y mucho dolor

El mueble Deluxe presentaba dos enormes botones sensibles a la presión: cuanto más fuerte se pulsaban, más potente era el ataque. El invento, que llegó a verse en algunos recreativos españoles, fue un desastre: se rompía con facilidad y añadía aún más imprecisión, si cabe, al juego. A pesar de sus innovaciones, *Street Fighter* no logró calar entre los jugadores (sobre todo, en comparación al posterior *SFII*), pero sí llegó a disfrutar de diversas conversiones domésticas, entre ellas la de PC Engine, el primer juego para consola en CD-ROM de la historia. Podéis encontrar el original en *Capcom Classics Collection Vol. 2* (PS2) y *Capcom Classics Col. Remixed* (PSP).

STREET FIGHTER NO LOGRÓ CALAR ENTRE LOS JUGADORES

UNA CABINA REVOLUCIONARIA



LLAMATIVA, PERO INJUGABLE
Street Fighter llegó a los salones recreativos en dos muebles distintos. El normal desplegaba los seis botones que se han convertido en el estándar para el género de lucha. El mueble Deluxe, en cambio, sólo tenía dos botones, de enorme tamaño y sensibles a la presión. Cuanto más se apretaba, mayor era la potencia del golpe. Sobre el papel, era una gran idea, pero, en la práctica, fue un desastre. Los botones eran imprecisos y se rompían con facilidad. Capcom no repitió la jugada en *SFII*.

DOS DE BONUS

Siempre relacionamos *Street Fighter* con la destrucción de un coche a patadas, pero el concepto de las fases de bonus ya estaba presente en 1987, a través de dos pruebas bastante espectaculares. En la primera, había que romper unas tejas; en la segunda, una serie de tablas al estilo Kung-Fu.



1986 — LEGENDARY WINGS



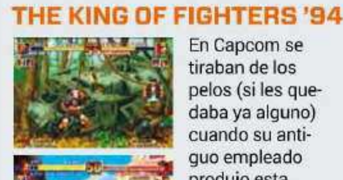
Nishiyama dirigió, también en 1986, este shooter, de culto para muchos, en el que se combinaban fases de desarrollo vertical con otras de corte horizontal.

1991 — FATAL FURY



Tras abandonar Capcom, Nishiyama fichó por SNK, poniendo en marcha todo un repertorio de clasicazos de lucha 2D, iniciado con este mítico *Fatal Fury*.

1994 — THE KING OF FIGHTERS '94



En Capcom se tiraban de los pelos (si les quedaba ya alguno) cuando su antiguo empleado produjo esta joya. El inicio de una saga revolucionaria.

2008 — STREET FIGHTER IV



"El círculo de la vida", lo llaman. Nishiyama volvería a reunirse con su retoño, ya crecidito, en la cuarta entrega, donde ejercería de productor ejecutivo.

Podíamos seguir las carreras de *Virtua Racing* desde tres vistas, y dio la opción de poder competir con hasta siete jugadores.







AÑO 1992 **COMPAÑÍA** Sega **FORMATOS** Recreativa, Mega Drive, 32X y Saturn

VIRTUA RACING

AM2, SIEMPRE A LA VANGUARDIA

No fue la primera recreativa en mostrar entornos poligonales (ese honor se lo ganó Atari con su sorprendente *I, Robot*). Tampoco el primer arcade de conducción poligonal (*Winning Run*, de Namco, debutó en 1988 y *Hard Drivin'*, de Atari, en 1989), pero la aparición de *Virtua Racing* lo cambió todo. Hace veinticinco años que Sega puso patas arriba los salones recreativos con un simulador que abriría nuevos horizontes para el género de conducción, de la mano de su grupo de desarrollo más puntero: el AM2 de Yu Suzuki, responsable de joyas del calibre de *Out Run*, *After Burner* o *Hang-On*.

Para encontrar la génesis de este proyecto, hay que remontarse a principios de la década de los 90, cuando Sega buscó asesoramiento en los laboratorios de General Electric Aerospace (expertos en simulación militar) para construir un nuevo hardware, una placa que acabaría siendo bautizada como Model 1. Aquella bestia sería capaz de mover, en tiempo real, los entornos tridimensionales más espectaculares jamás vistos hasta la fecha. Sus 180.000 polígonos por segundo pueden parecer poca cosa hoy en día, pero, en su momento, supusieron una auténtica revolución. Para comprobar todo lo que podía dar de sí el nuevo hardware, Suzuki y su equipo crearon este *Virtua Racing* a modo de banco de pruebas. Pero aquello derrochaba demasiado potencial como para quedarse dentro de las oficinas de AM2, así que Sega se la jugó distribuyendo en los recreativos de Japón esta carísima, y espectacular, recreativa de conducción, en agosto de 1992. El público japonés se volvió loco con ella, lo que motivó su lanzamiento internacional en octubre de ese año. A bordo de un bólido de Fórmula 1, se nos daba la oportunidad de recorrer tres circuitos (Big Forest, Bay Bridge y Acropolis),



VIRTUA RACING, EN ORIGEN, NACIÓ COMO **DEMO TÉCNICA** DE UNA NUEVA PLACA

OTROS HITOS RECREATIVOS

Desde el barullo de los salones recreativos, revolucionaron la historia de los videojuegos, con innovaciones que llegarían a las consolas.

1974

WILD GUNMAN
La primera recreativa en ofrecer FMV, creada por Gunpei Yokoi para Nintendo. Más tarde, inspiraría el clásico de NES.



1974

SPEED RACE
Esta coin-op de Taito, con Tomohiro Nishikado al frente del proyecto, fue el primer videojuego con scroll (vertical, en este caso).



1976

HEAVYWEIGHT CHAMP
Sega tuvo el honor de crear el primer juego de lucha para dos jugadores.





compitiendo contra otros bólidos controlados por la IA... u otros usuarios. Sega distribuyó muebles para dos jugadores e, incluso, ofreció la oportunidad de conectar, a través de cable óptico, hasta ocho recreativas.





Una experiencia única

Desde los tiempos de *Hang-On*, AM2 había demostrado su maestría a la hora de crear los muebles más espectaculares, y *Virtua Racing* no fue una excepción. Desde el cabinet más modesto hasta la impresionante VR DX (ver recuadro), Sega ofreció una experiencia inolvidable, que combinaba gráficos punteros, una mecánica irresistible y detalles geniales, como poder seleccionar cuatro cámaras distintas a través de otros tantos botones de la recreativa. Las versiones domésticas no lograron replicar esa magia, aunque no dejaron de tener su mérito, especialmente el port de Mega Drive, que disparó la potencia de la consola, gracias al chip SVP que incorporaba cada cartucho. ■

ASÍ LO ANALIZAMOS

HOBBY CONSOLAS 33 **AÑO** 1994


NUEVO
A VELOCIDAD DE VÉRTIGO
VIRTUA RACING

LA IDEA DE ADAPTAR VIRTUA RACING a Mega Drive parecía una locura, pero Sega salió más que airosa del experimento, a pesar de los enormes costes de fabricación del cartucho. "Sega ha reunido en este juego lo mejor de sí misma: alta tecnología, perfecta jugabilidad y grandes dosis de adicción", reflejaba Manuel del Campo, en su análisis de junio de 1994, en el que destacó la importante reducción de precio del juego en España, respecto a otros mercados, y la potencia del chip SVP que incorporaba el cartucho. El 95 en gráficos estaba más que justificado.


MEGA DRIVE
V.R.
ARCADE
SEGA
Sega

Gráficos	95
Música	83
Sonido FX	86
Jugabilidad	93
Adicción	87
Total	92

Lo Mejor
Lo Peor

TODO UN LUJO A PIE DE CALLE

Sega distribuyó tres muebles distintos. Los más comunes fueron la Upright (de pie) y la Twin (para dos jugadores). La joya de la corona era la Deluxe, que incorporaba un monitor 16:9 y seis airbags que se inflaban sobre los riñones del jugador para replicar el impacto de las fuerzas G al tomar las curvas.



/ 1978

SPACE INVADERS
Nishikado inventó todo un género: los matamarcianos.





/ 1982

MOON PATROL
La coin-op de Irem fue la pionera del scroll parallax.



/ 1984

I, ROBOT
Dave Theurer creó para Atari la primera recreativa con gráficos poligonales.



DATA EAST

Los salones recreativos de finales de los años 70 fueron los templos donde la mayoría de los grandes desarrolladores de videojuegos comenzaron a fraguar buena parte de su reputación. Así, Sega o Taito, entre otros, iniciaron su legado con grandes títulos que innovaron en la parcela jugable y que, a día de hoy, están considerados clásicos que marcaron a varias generaciones de jugadores. Sin embargo, hay otras grandes compañías que ayudaron a popularizar los videojuegos como forma de entretenimiento, pero que, en la actualidad y por diferentes motivos, no han tenido el reconocimiento merecido, a pesar de ser tan importantes o incluso más que las anteriormente citadas. Una de las más influyentes, y "desconocidas", comenzó su andadura en esas fechas, aunque, al contrario que otras de las grandes, no fue el desarrollo de videojuegos lo que la llevaría a este mundo...

EL NACIMIENTO DE UNA COMPAÑÍA

Data East, o DECO (abreviatura de Data East Corporation), nació en Suginami (Tokio, Japón) el 20 de abril de 1976, de la mano de Tetsuo Fukuda, un alumno de la Universidad Tokai que fundó la compañía como empresa dedicada a la ingeniería electrónica. Durante sus primeros años de existencia, DECO se dedicó a dar soporte a los dueños de salones recreativos e idear un sistema para reutilizar el mueble de la recreativa sin tener que desecharlo al cambiar de juego (en aquella época, había que cambiar el mueble completo para cambiar de título), modificando sólo el arte de la máquina. Con los beneficios generados de esta práctica, la compañía desarrolló y publicó, en julio de 1977, su primer título, *Jack Lot*, un "medal game" (una especie de tragaperras) basado en el blackjack. No fue hasta enero de 1978 cuando Data East dio el salto a las recreativas con *Super Break*, un juego de acción que dio un impulso económico a la compañía, que, en 1979, comenzaba a expandirse (su crecimiento fue tal que, en 1983, se mudó a

LA HISTORIA DE UNA REINA DE LOS SALONES RECREATIVOS

La leyenda de las grandes compañías del videojuego comenzó a fraguarse en los salones recreativos a finales de los 70 y, aunque muchas de ellas aún perduran, otras muy influyentes, tristemente, desaparecieron...

unas oficinas más grandes en Ogikubo), estableciendo una sucursal en California, bajo el nombre de Data East USA. Al mismo tiempo, la compañía desarrollaba, en base a la experiencia adquirida en reciclar muebles de recreativa, un hardware que permitía cambiar de juego rápidamente sin apenas costes para los empresarios. Así, en 1980, después de publicar *Astro Fighter*, su primer gran éxito, nació el DECO Cassette. Este sistema propietario hacía uso de casettes comunes para albergar los juegos, permitiendo mantener la integridad del mueble. Data East comenzó a comercializar el Kit Multi Conversion, compuesto por una unidad DECO Cassette que se instala- »

LOS ORÍGENES DEL ÉXITO

A principios de los años 80, los dueños de las salas recreativas tenían un problema con los costes de las máquinas, pues, para cambiar un juego, debían cambiar el mueble completo. El DECO Casette permitió solucionar este inconveniente usando cintas magnéticas que podían cambiarse sin apenas coste. A pesar de los beneficios, el sistema contó con fallos de bulto, como la fragilidad del formato y la calidad de los juegos. Terminaron enterrándolo en 1985...





BURGERTIME
El primer éxito de DECO como desarrollador fue este título, donde, como Chef, debíamos cocinar hamburguesas esquivando enemigos.



ROAD BLASTER
Uno de los títulos más espectaculares de la compañía, gracias al uso del Laserdisc y a la calidad de los dibujos de Toei Animation, aunque con una jugabilidad limitada.



SIDE POCKET
DECO se atrevió con un juego tan técnico como el billar, del que recreó perfectamente todos los detalles. Mención especial para las físicas de las bolas.



CAPTAIN SILVER
Un colorido y difícil título que mezclaba las plataformas y la acción en una historia de piratas y enemigos de cuentos clásicos.



KARNOV
Protagonizado por un ruso exforzudo de circo, este plataformas de acción es uno de los juegos más recordados y más exitosos de la compañía.



THE REAL GHOSTBUSTERS
Basado en la serie de los Cazafantasmas, este arcade de acción nos permitía compartir la aventuras con hasta tres jugadores.



ATOMIC RUNNER CHELNOV
Inspirado en la catástrofe nuclear de Chernóbil, este frenético arcade fue muy polémico por el uso de símbolos rusos.



ROBOCOP
Ocean se hizo con los derechos de la película y se los cedió a DECO, que se encargó de crear uno de los mejores juegos de acción basados en una película de todos los tiempos.

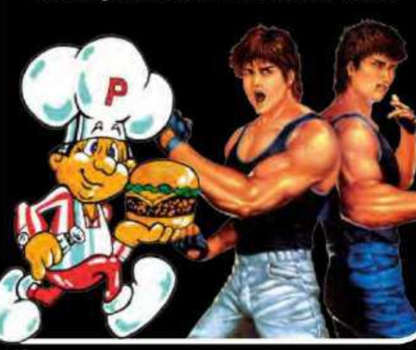


DRAGON NINJA
Uno de los beat'em ups más famosos de la compañía, protagonizado por Blade y Striker, dos expertos en artes marciales que tenían la misión de rescatar al presidente Ronnie.



25 TÍTULOS QUE MARCARON UNA ÉPOCA

A lo largo de su existencia, Data East alumbró varios títulos que en la actualidad son clásicos. Éstos son sólo algunos de los más recordados.





HIPPODROME
Título de lucha uno contra uno que nos enfrentaba a seres mitológicos y en el que el protagonista, con un aire sospechosamente parecido a Conan, podía mejorar su armamento.



MIDNIGHT RESISTANCE
El control fue una de las señas de identidad de este juego de acción, que, al ser rotatorio, nos permitía disparar hasta en ocho direcciones para defendernos.



SLY SPY
Arcade de acción y disparos que fusilaba, sin ningún pudor, la estética y otros elementos de las películas de James Bond, con niveles que nos llevaban por tierra, mar y aire.



DARK SEAL
RPG de acción con perspectiva isométrica en el que debíamos colaborar con otro jugador para poder progresar. Su éxito propició una segunda entrega, dos años más tarde.



THE CLIFFHANGER EDWARD RANDY
De nuevo, DECO esquivó el pago de licencias con este sucedáneo de Indiana Jones. Un juego de acción espectacular y sin respiro para dos jugadores.



JOE & MAC CAVEMAN NINJA
Dos ninjas prehistóricos se lanzaban al rescate de una chica secuestrada en este beat'em up con cooperativo y mucho humor, que tuvo dos secuelas.



CAPTAIN AMERICA & THE AVENGERS
Los Vengadores se enfrentaban a Cráneo Rojo en este juego de acción para hasta cuatro jugadores.



TUMBLEPOP
Considerado obra de culto, y con guiños a *Snow Bros*, nos invitaba a limpiar el mundo de monstruos con ayuda de un aspirador.



TWO CRUDE DUDES
Usar como arma cualquier elemento del escenario era una de las señas de identidad de este beat'em up.



ROBOCOP 2
DECO apostó fuerte para hacerse con los derechos de la segunda película, y añadió modo para dos jugadores y más acción al desarrollo.



MUTANT FIGHTER
Criaturas mitológicas usando técnicas de wrestling en uno de los juegos de lucha uno contra uno más originales de la época.



DRAGONGUN
El único shooter sobre raíles de la compañía, que llamaba la atención por su gran calidad gráfica y por su alta dificultad.



NIGHT SLASHER
No revolucionó su género, pero este beat'em up, en el que nos enfrentábamos a zombies, es de los juegos más recordados.



WINDJAMMERS
Deco inventó para Neo Geo un nuevo deporte en el que debíamos marcar en una portería con un frisbee. Todo un clásico.



STREET HOOP
El baloncesto callejero de tres contra tres tuvo representación en Neo Geo con este arcade, rápido y sin pretensiones más allá de divertir.



AVENGERS THE GALACTIC STORM
El último juego de lucha de DECO fue éste de uno contra uno basado en un cómic de Marvel.

ría en la recreativa con una selección de hasta trece juegos, fácilmente reemplazables.

NO ES ORO CUANTO RELUCE

Aunque el sistema DECO Cassette tenía grandes ventajas, pronto, aparecieron varios problemas, como la pérdida de juegos por borrado de datos (debido a la fragilidad de las cassettes como soporte) o la calidad de los juegos, que, en la mayoría de casos, no destacaban por su calidad, con un catálogo mediocre, exceptuando un puñado de títulos, como *Burgertime* o *Boulder Dash*. A estos problemas técnicos, había que añadir otros de carácter interno, como la pérdida de tres empleados clave de la compañía en 1981, quienes decidieron establecerse por su cuenta, dando como resultado la formación de Technos. En un primer momento, Data East se sintió traicionada por estos empleados, a los que demandó por robo de datos de un título llamado *Pro Tennis*, con la intención de comercializarlo por su cuenta. Finalmente, la sangre no llegó al río y ambas compañías firmaron un pacto. Este acuerdo dio como resultado la creación de dos títulos de Technos para DECO: *Tag Team Wrestling* (1983) y *Karate Champ* (1984), el juego que inauguró el género de la lucha uno contra uno. Curiosamente, por este último, hubo litigio con Epyx, por su parecido con *International Karate*, aunque el juez dictaminó que dos compañías podían tener la misma idea con una ejecucion parecida. Ambos títulos fueron un notable éxito para la compañía. En 1985, Data East tomó la decisión de abandonar el DECO Cassette y el soporte para recreativas, que aún le proporcionaban grandes rendimientos económicos, para centrarse sólo en el desarrollo de videojuegos.



ROBOCOP 2

Debido al éxito y a la repercusión que tuvo la primera parte, Data East decidió pujar fuerte por los derechos de la segunda entrega de la saga. El acuerdo, además del juego basado en la película, incluyó un cameo en una sala recreativa llena de títulos de la compañía.

UN NUEVO COMIENZO LLENO DE ÉXITOS

Este cambio de modelo coincidió con el deseo de la compañía de expandirse en otros terrenos jugables. Así, en 1986, Data East comenzó a desarrollar para las consolas de la época. La conversión de su recreativa *B-Wings* para Famicom fue la elegida para inagurar esta nueva línea de negocio. Posteriormente, la compañía llevó sus grandes éxitos a varias de estas plataformas, aunque también desarrolló títulos exclusivos como *Werewolf* o la saga *Metal Max* para NES. Con los beneficios generados por todas sus actividades, en 1987, DECO adquirió la división de pinballs, con fábrica incluida, de Stern Electronics, una compañía especializada en estas máquinas, y se transformó en Data East Pinball. La apuesta de la compañía por revitalizar este sector en horas bajas pasó por introducir mejoras técnicas, como sonido estéreo y pantallas digitales, algo que surtió el efecto deseado y comenzó a dar beneficios. Todo funcionaba en la compañía a finales de los 80: los títulos de la división de videojuegos eran un éxito y también se obtenían ingresos de los pinballs. Además, la compañía reinvertía parte de esos beneficios en potenciar facetas como la distribución. Adquirió licencias para fabricar y distribuir juegos de otros desarrolladores que no podían (o no querían) exportarlos a otras regiones. Irem o Capcom son algunas de las que firmaron con DECO, encargándose ellos de distribuir en otros territorios juegos tan notables como *Kung-Fu Master*, *Commando* o *Vigilante*.

TODO SE DESMORONA

A comienzos de la década de los 90, la compañía empezó a tener problemas económicos por el coste de las licencias utilizadas, sobre todo, en el área de pinballs (algunas tan extrañas y caras como las de Guns "n" Roses o Michael Jordan) y por la caída de ingresos de estas máquinas, por lo que, en 1994, DECO tomó la drástica decisión de deshacerse de esa división, vendiéndosela a Sega. Para que os hagáis una idea de la repercusión que tenía Data East en la industria del pinball en esa época, era el segundo mayor fabricante, con casi un 25% de máquinas de este tipo. DECO dio un paso atrás y volvió a centrarse en las

» recreativas, en las que buscaba la salvación económica, fijándose en SNK y su Neo Geo, que tenía muchas similitudes con la filosofía del DECO Cassette que ellos habían creado tiempo atrás. Títulos como *Karnov's Revenge*, *Spinmaster* e, incluso, un par de clásicos como *Windjammers* o *Magical Drop* nacieron de la mano de Data East en esta plataforma, pero la economía de la compañía no mejoraba y todo su patrimonio comenzó a desintegrarse irremediablemente...

EL PEOR FINAL POSIBLE PARA DECO

A finales de la década de los 90, Data East comenzó una dura lucha para quitarse la deuda económica contraída con las entidades bancarias japonesas, que estaba cifrada en 3.300 millones de yenes. Para ello, decidió liquidar su filial americana y centrar sus esfuerzos comerciales en Japón, con la intención de comenzar de cero. En diciembre de 1999, se publicó el que sería el último juego de DECO, una versión de *Side Pocket* para la portátil WonderSwan de Bandai, y la compañía comenzó una gran reestructuración, en la que llegó a licenciar algunos de sus videojuegos a otros fabricantes, además de desarrollar y vender otro tipo de productos, como generadores de iones negativos e, incluso, el cultivo del shiitake (un hongo comestible considerado medicinal), todo con la esperanza de que estas medidas le sirviesen para limpiar sus cuentas y continuar creando videojuegos. Por desgracia, el 25 de junio de 2003, Data East se declaraba en bancarrota en un tribunal del distrito de Tokio, poniendo punto final a su lenta agonía. Se estima que, en ese momento, DECO sólo había podido reducir su deuda en un 75%, a pesar de todos los esfuerzos por salir a flote. Aún quedaban por liquidar las licencias de varios juegos que se repartieron entre varias compañías. Una gran parte de las propiedades intelectuales de DECO fueron adquiridas por G-Mode, una compañía dedicada a desarrollar juegos para móviles que, pronto, sacó versiones de varios títulos de la compañía para estos dispositivos. Otros derechos, de títulos tan importantes como *Karnov*, *Chelnov* o *Windjammers*, fueron adquiridos por Paon, un desarrollador de videojuegos japonés, mientras que el editor D4 Enterprise consiguió, en 2010, hacerse con los derechos de *Robocop*. El resto de IP se transfirieron a Tactron Corporation, una compañía dedicada a gestionar los activos de la familia Fukuda. Data East dejó un legado compuesto por más de 150 títulos originales, en su mayoría clásicos que podemos revisitar con ayuda de emuladores en PC o gracias a un recopilatorio lanzado para Wii (Data East Arcade Classic). Sólo así nos podemos hacer una idea del vacío que dejó en el mundo del videojuego su triste y agónica desaparición...







FIGHTERS HISTORY

El último clavo en el ataúd de Data East

Esta trilogía de lucha de uno contra uno fue un quebradero de cabeza para DECO y contribuyó a desestabilizar su economía. La entrega inicial **(1)** no tuvo mucho éxito, y su parecido más que casual con *Street Fighter II* **(2)** hizo que Capcom denunciara a Data East, juicio que perdió la primera. Sólo un año más tarde, se publicó *Karnov's Revenge* **(3)**, un cartucho MVS de Neo Geo que tampoco consiguió sobresalir. La conclusión de la saga llegó con *Mizoguchi Kiki Ippatsu!!* **(4)** para Super Famicom, un mal título que jamás salió de Japón.



LA OTRA FUENTE DE INGRESOS

DECO apostó por los pinballs para mejorar su economía.

BATMAN
Fue el primer pinball en montar el BSMT-2000, creado por Brian L. Schmid, un sistema de sonido que se convirtió en un estándar de este tipo de máquinas.



TURTLES
Aprovechando el éxito de la franquicia, DECO fabricó este pinball sin demasiada aceptación. Dejó de fabricarse rápidamente.



REGRESO AL FUTURO
A pesar de contar con la licencia de la película, en este pinball no se permitió usar la imagen de Michael J. Fox.

LOS HIJOS DE DATA EAST

Acusaciones de robos de datos, el deseo de establecerse por su cuenta buscando libertad creativa o la bancarrota son sólo algunas de las razones que dieron como resultado la creación de nuevas compañías formadas por ex-empleados de DECO que alcanzaron el éxito.



TECHNOS








Nacida a raíz de la "deserción" de tres empleados de DECO que se establecieron por su cuenta y colaboraron con ella.

1. KARATE CHAMP 1984
Simulador de kárate que utilizaba un control basado en dos joysticks para movimiento y ataque.

2. DOUBLE DRAGON 1987
El mayor éxito de la compañía sentó las bases de los beat'em up e introdujo un modo para dos jugadores.

3. KUNIO KUN - RENEGADE 1986
Juego de lucha que se desarrollaba en un instituto y que gozó de gran éxito en Japón.

4. WWF WRESTLEFEST 1991
Juego de wrestling que contó con los luchadores más conocidos de este deporte.

5. XAIN'D SLEENA 1986
Protagonizado por una cazarrecompensas, el juego intercalaba niveles de acción a pie con otros a bordo de su nave.

6. SHADOW FORCE 1993
Beat'em up que dio una vuelta de tuerca a algunos detalles del género, pero que no llegó a tener el éxito deseado.

TAD CORPORATION








Compañía fundada por Tadashi "TAD" Yokoyama, exgerente de DECO USA.

1. CABAL 1988
Shooter bélico para hasta dos jugadores, que innovó usando por primera vez distintos planos de profundidad.

2. TOKI 1989
Plataformas de acción protagonizado por un guerrero que intenta romper el hechizo que lo ha transformado en mono.

3. BLOOD BROS 1990
Juego que usaba la misma fórmula jugable de *Cabal*, pero ambientado en el antiguo Oeste americano.

4. SKY SMASHER 1990
Matamarcianos cocreado con Nihon System, con aspecto "sospechosamente" similar a *Raiden*.

5. SAISHU KAKUTOU KIZOKU LEGIONNAIRE 1992
Beat'em up protagonizado por tres vigilantes que se lanzan a rescatar a la novia del líder del grupo.

6. HEATED BARREL 1992
Shooter con perspectiva cenital que fue el último juego de la compañía antes de desaparecer.

IDEA FACTORY




Desarrolladora y editora de juegos creada por exempleados de DECO en 1994. Muchos de sus títulos están centrados en el J-RPG.

1. TRILLION 1.000.000.000.000: GOD OF DESTRUCTION 2015
Juego de rol mezclado con estrategia en el que tenemos que detener a Trillion, un enemigo muy poderoso que amenaza al inframundo. Creado por Masahiro Yamamoto, responsable de *Disgaea 4*.

2. MEGADIMENSION NEPTUNIA VII 2015
Codesarrollado con Compile Heart, es un juego de rol tradicional japonés que cuenta con grandes dósis de exploración y combates por turnos.

3. DARK ROSE VALKYRIE 2016
Un título de fantasía que mezcla conceptos jugables de los RPG tradicionales, las novelas gráficas e, incluso, elementos de la saga *Ace Attorney*.



WWF ROYAL RUMBLE
Tuvo varios prototipos hasta comercializarse y contó, entre otros problemas, con un escándalo de esteroides que afectó a la WWF.



STAR WARS
Basado en la trilogía original, fue uno de los pinballs con más éxito de Data East y está considerado uno de los mejores inspirados en la saga galáctica.



MAVERICK
Último pinball creado por Data East y primero en usar una pantalla con tecnología DOT Matrix. La produción continuó a cargo de Sega.



JURASSIC PARK
Codesarrollado con ayuda de Sega y usando la partitura original de John Williams para la película, este pinball fue un éxito en 1993.

LA SEGA INÉDITA EN CONSOLAS

LAS RECREATIVAS QUE JAMÁS LLEGARON A NUESTRAS CASAS

Problemas de licencias, dificultades para adaptarlas al hardware doméstico, puro desinterés... Estas máquinas de Sega no pudieron evadirse del salón recreativo.

A pesar de su larga trayectoria como fabricante de consolas, desde su debut con la SG-1000 hasta el maravilloso canto del cisne llamado Dreamcast, Sega retuvo dentro de los límites de los salones recreativos un buen número de placas. En ocasiones, la decisión estaba bastante justificada, ante la propia naturaleza de algunas recreativas, concebidas casi como atracciones de feria, en las que el mueble cobraba tanta importancia como el propio juego (por ejemplo, la recreativa de *Jurassic Park*). En otras, vino motivada por limitaciones impuestas por las licencias (*Star Wars Racer Arcade*) y, en otros casos, como el de *Golden Axe: The Revenge of Death Adder*, la decisión carecía de lógica alguna. Saturn era perfectamente capaz de acoger un port más que decente de la segunda recreativa de *Golden Axe*, pero, en lugar de apostar por ella, Sega se lanzó a adaptar el mediocre *Golden Axe: The Duel*. Literalmente, para matarlos...

Dilema: port pocho o ninguno

A Sega no le tembló el pulso a la hora de "simplificar" algunas de sus recreativas más populares a la hora de adaptarlas a Mega Drive, no sólo en lo referente al apartado técnico, sino también en cuanto al diseño del juego. Sólo hay que recordar lo que sucedió con *ESWAT* o *Shadow Dancer*, dos cartuchos excelentes, pero muy diferentes a las placas que los inspiraron. Quizás haya sido mejor haber conocido joyas como *Arabian Fight* o *Spider-Man: The Videogame* sólo en los salones recreativos, antes que verlos plasmados en consola sin su espectacular scaling. Pero no nos engañemos: el *Out Run* de Mega Drive tampoco lo tenía y, aun así, no nos imaginamos el catálogo de la 16 bits de Sega sin él.

Al menos, nos queda M.A.M.E., aunque éste no ha logrado emular aún algunas de las primeras recreativas de Sega, como el *Moto-Cross* de 1976, la primera coin-op en introducir el feedback háptico (el manillar de la moto vibraba al chocarnos). No es una experiencia que se hubiese podido trasladar a la SG-1000, pero una conversión doméstica habría servido para preservar, al menos en parte, un juego que la mayoría de los mortales sólo conocemos por el "flyer" y por algunas fotos. Afortunadamente, la mayoría del legado de Sega permanece a salvo, gracias a la emulación.




MONSTER BASH 1982

Esta curiosa recreativa nos enfrentaba a Drácula, el monstruo de Frankenstein y el hombre camaleón en tres niveles. Al encender las velas de cada escenario, activábamos el único poder capaz de destruirlos. No salió en consola, pero inspiraría el posterior *Ghost House* de MS.



I'M SORRY 1985

Una creación de Coreland (la posterior Banpresto) y Sega, protagonizada por la caricatura del exprimer ministro japonés Kakuei Tanaka, el cual debía recoger lingotes de oro en laberintos habitados por Carl Lewis, Madonna y Michael Jackson, entre otros. Demencial.



A.B. COP 1990

Creado sobre el mismo hardware (la placa Sega X) que *After Burner*, esta suerte de *Chase H.Q.* futurista nos ponía a los mandos de una moto con la que debíamos embestir a nuestros enemigos. Su espectacular scaling hizo inviable su adaptación a Mega Drive. Una lástima.



ARABIAN FIGHT 1991

Posiblemente el brawler más impresionante que haya pisado un salón recreativo. La placa System 32 desplegó unos sprites tan gigantescos como numerosos, con magias dignas de un anime y cuatro jugadores simultáneos. Semejante derroche era inviable en consola.



SPIDER-MAN THE VIDEOGAME 1991

Otra virguería técnica, este brawler para cuatro jugadores (protagonizado por Spidey, Gata Negra, Ojo de Halcón y Namor) se convertía en un plataformas cuando la cámara se alejaba. La licencia de Marvel impidió su salto a MD.



GOLDEN AXE

THE REVENGE OF DEATH ADDER 1992

El caso más sangrante de todos: ¿En qué demonios estaba pensando Sega para no lanzar, al menos en Saturn, esta maravilla? En su lugar, nos dieron *Golden Axe: The Duel*. Se lo podrían haber ahorrado, la verdad.



JURASSIC PARK 1993

Sega prefirió aprovechar la licencia del filme de Spielberg en mecánicas más acordes a una consola, en lugar de adaptar este mix de shooter sobre raíles y "montaña rusa", con asiento traqueteante incluido. Lo mejor, la persecución del T-Rex, gracias a la magia del scaling.



SEGASONIC THE HEDGEHOG

1993

Esta simpática coin-op de corte isométrico, para tres jugadores, llegó a España en unidades muy limitadas, a pesar de la popularidad de la mascota, acompañada para la ocasión por la ardilla Ray y el armadillo Mighty. Ante la imposibilidad de llevar a consola su control por trackball, Sega prefirió dejarlo en los recreativos.





DARK EDGE 1993

Uno de los primeros intentos de Sega por llevar la lucha uno contra uno a las 3D, aunque, en lugar de apostar por los polígonos (como hizo con *Virtua Fighter*), se decantó por el scaling, para aportar la sensación de profundidad, tirando, una vez más, de la placa System 32.



PLANET HARRIERS 2000

Sega retomó la franquicia *Space Harrier* con este apabullante shooter sobre raíles, diseñado sobre la placa Hikaru. Hubo rumores sobre una adaptación para Dreamcast y GameCube, pero esta joya de Amusement Vision (*F-Zero AX*) jamás llegó a dar el salto a consolas.



STAR WARS RACER ARCADE 2000

Otra demostración del poderío de la placa Hikaru, que le dio mil vueltas a las carreras de pods "domésticas". El mueble imitaba, a la perfección, el control de los bólidos del "Episodio I". Sigue dando guerra en algunos recreativos.

TESOROS DE COLECCIONISTA

Si amas los videojuegos, seguro que guardas como un tesoro aquellos títulos y consolas con los que más has disfrutado o los que marcaron algún momento de tu vida. Aparte, existen rarezas, artículos únicos y coleccionables que solo están al alcance de unos pocos. Son los auténticos tesoros de coleccionista, joyas que solo unos elegidos están llamados a poseer...

NOTA: los precios son orientativos y varían según el momento y el mercado. Aquí indicamos, siempre que sea posible, el precio del producto nuevo a estrenar.

NINTENDO WORLD CHAMPIONSHIPS (CARTUCHO DORADO)



19.000 €
PRODUCTO USADO

Año: 1990 **Precio máximo:** 19.000 € **Precio mínimo:** 3.700 € **Es especial por:** Es una rareza que se entregaba como premio por ganar en campeonatos. Solo existen 26 cartuchos dorados.



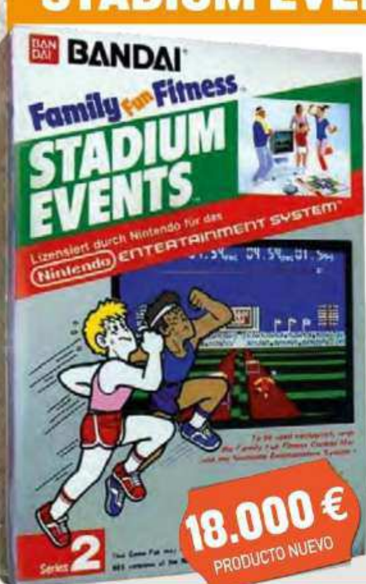
El "Santo Grial" del coleccionismo, como algunos lo llaman, es este cartucho (y uno similar llamado Nintendo Campus de 1991). Contiene 3 juegos (a saber, *Super Mario Bros*, *Rad Racer* y *Tetris*) y un desafío: conseguir la mayor puntuación posible en un límite de tiempo 6 minutos y 21 segundos. Este "triathlón" del videojuego está basado en la película "El campeón del videojuego" ("The Wizard") y es tan especial por varios motivos: es una rareza del que solo se fabricaron 116, de los cuales solo 26 son dorados y se entregaron como premio a los lectores de Nintendo Power. Al no ser un juego comercial (no se vendió en tiendas) y la escasez de copias, es lo que lo convierte en uno de los tesoros de los más cotizados del mercado...

ALTERNATIVA ECONÓMICA

Existen réplicas del cartucho dorado más baratas (ojo con los timos), y puedes probar suerte con el cartucho gris, del que hay 90 copias y son considerablemente más baratas, sin ser tampoco una ganga. Existen hasta réplicas de los cartuchos grises, en color azul, más baratas aún.



STADIUM EVENTS





■ **Año:** 1987 ■ **Precio máximo:** 18000 € ■ **Precio mínimo:** 5900 € ■ **Es especial por:** Ser una rareza de la que solo existen unas 200 copias.

Este título de Bandai, en la línea de los *Track'n Field* de Konami pero usando una alfombra, es considerada la mayor rareza comercial de NES. Cuenta la leyenda que solo se pusieron a la venta 2.000 copias del juego en EE.UU., de las cuales 200 fueron compradas durante las navidades de 1987 (el juego solo llegó a un pequeño grupo de tiendas). Después, Nintendo se hizo con los derechos incluso de la alfombra (que fue rebautizada a Power Pad) y se destruyeron las copias restantes...



ALTERNATIVA ECONÓMICA

Una copia abierta, sin la caja o sin el manual es más barata. Incluso la versión europea del juego es más económica, aunque tampoco está "tirado"...

KIZUNA ENCOUNTER (VERSIÓN PAL)

■ **Año:** 1996 ■ **Precio máximo:** 12.000 € ■ **Precio mínimo:** 200 € ■ **Es especial por:** Solo hay 12 copias de la versión europea.

Coleccionar, a veces roza la locura. *Kizuna Encounter,* de Neo Geo, es uno de estos casos. La versión japonesa se encuentra desde 200 €, mientras que la europea se dispara hasta los 12.000. ¿Por qué? Solo hay 12 copias. El juego es idéntico al japonés, salvo por la carátula, la pegatina y algún detalle más. El colmo de lo raro en Neo Geo es la versión occidental de *Aero Fighters 3*: solo hay tres copias y por una se pagaron 22.000 €. El "intercambio" se llevó a cabo en un aeropuerto, al que fue el comprador para verificar la autenticidad.





ALTERNATIVA ECONÓMICA

Si lo que quieres es jugar a *Kizuna Encounter*, puedes pillar el cartucho japonés, la versión de Neo Geo CD o el recopilatorio de PS2. O tirar por Neo Geo X y sus volúmenes recopilatorios...

VISOR VR PARA ATARI JAGUAR



■ **Año:** 1996 ■ **Precio máximo:** 9.000 € ■ **Precio mínimo:** No disponible ■ **Es especial por:** Es un prototipo de un producto que jamás se llegó a comercializar. Rareza.

Otra de las vertientes del coleccionismo son los prototipos, modelos de productos que no llegaron a ponerse a la venta. Uno de los que más revuelo han causado en los últimos años ha sido el visor de realidad virtual de Atari Jaguar. Se fabricaron prototipos de alta resolución (en color azul) y de baja resolución (color rojo)... pero casi todos fueron destruidos tras la fusión de Atari con JTS. Solo sobrevivieron dos unidades completamente funcionales, y una de ellas es esta...

ALTERNATIVA ECONÓMICA

Visores de "realidad virtual" o 3D hay muchos, sobre todo de la década los 90. Por 150 € puedes encontrar algunas gafas de Master System completamente funcionales...



MÁS RAREZAS DE COLECCIÓN

El coleccionismo de videojuegos abarca muchas más ramas y objetos aparte de los que hemos destacado. He aquí unos cuantos...



EDICIONES RARAS. Como este *Donkey Kong Jr. Math* americano, en su edición "black box" (o caja negra). Precintado, a estrenar, su precio puede dispararse considerablemente.



CARTUCHOS DE PROTOTIPOS. Como este de *Trog!* de Acclaim para NES. Suelen ser versiones inacabadas o con alguna diferencia respecto al juego final. Son lo que ahora llamamos "beta".

CONSOLAS MODIFICADAS. Algunos manitas, como Ben Heck, venden sus obras, algunas tan curradas como esta Atari 2600 portátil, que tiene pantalla e incluso el stick original. Al ser ítems únicos, si están bien hechos, suelen ser caros. Esta, 1.200 €...





CONSOLAS DE PREMIO. Las portátiles como Game & Watch también son un buen foco para "invertir" dinero. Hay modelos comerciales muy buscados y otros, como esta versión de Super Mario Bros, que se dieron como premio en concursos (unos 700 €).



CARTUCHOS DORADOS. Son otro de los objetos fetiche. Algunos, como el de el primer *The Legend of Zelda*, son bastante fáciles de encontrar a un precio "razonable" (incluso por debajo de 1 €). Otros, como el de *Punch Out!* son más limitados y se suben bastante más de precio al existir menos.



GAME & WATCH. Retomando el tema Game & Watch, existen algunos modelos muy, muy cotizados, como este de Flagman (completo, por unos 1.999 €). Claro que hay gangas, pero si está completo con caja, poliespán, instrucciones, tapa de las pilas, nº de serie y demás, el precio se dispara.

UNCHARTED 2 FORTUNE HUNTER EDITION



Año: 2009 **Precio máximo:** 3.700 € **Precio mínimo:** 1.400 €
Es especial por: El contenido de la edición y no haber estado a la venta.

Uncharted 2 fue la mejor aventura de PS3 en 2009, y contó con una edición limitadísima que no se puso a la venta, sino que se regaló a través del blog de PlayStation o por participar en la beta del juego. Su principal reclamo, aparte de su presentación (como si fuera un libro), es que contaba con una réplica de la daga Phurba, la misteriosa reliquia sobre la que giraba la aventura, y otros extras.

ALTERNATIVA ECONÓMICA

Existen 10 réplicas de metal (la de la edición *Fortune Hunter* es de plástico), creadas por Naughty Dog y que, cuando se "asoman", se pueden comprar por 550 €.

MAGICAL CHASE (PC ENGINE)

Año: 1991 **Precio máximo:** 2.200 €
Precio mínimo: 200 € **Es especial por:** Las tres ediciones (2 japonesas) son difíciles de encontrar.



Si eres un "completista" y quieres poseer todo el catálogo de una consola, en el caso de PC Engine/TurboGrafx, el juego más difícil de conseguir es este colorista matamarcianos protagonizado por una aprendiz de bruja que libera 6 demonios. Hay 2 versiones japonesas (una normal y otra denominada PC Engine Fan, relacionada con una revista japonesa) y la americana, que tiene diferencias gráficas. Las 3 son difíciles de encontrar...

ALTERNATIVA ECONÓMICA

Cualquier otro matamarcianos de PC Engine, como el recordado *Cotton*, se puede encontrar por 35 euros (usado). Y si buscas algo más "exótico", pero asequible, puedes intentar hacerte con una Turbo Express a partir de 200-250 euros (algo más cara si la quieres con caja y como nueva).

NBA ELITE 11

Año: 2010 **Precio máximo:** 1.200 € **Precio mínimo:** 700 € **Es especial por:** Ser un juego cancelado, que no se llegó a poner a la venta en las tiendas.



A finales de 2010, Electronic Arts tenía previsto lanzar su juego anual de NBA... pero, a última hora, optaron por cancelarlo y no venderlo. Aun con esas, el juego ya estaba producido y algunas copias finales consiguieron salir ilesas y no fueron destruidas. De hecho, solo hay constancia de dos copias, que fueron vendidas fuera de eBay porque se retiraron los anuncios de, al menos, una de las copias. En 30 años promete ser una rareza ultracotizada...

ALTERNATIVAS ECONÓMICAS

Si no puedes permitirte comprar un juego cancelado, siempre puedes tirar por juegos que no han sido editados en España, como las colecciones de juegos de PSN, *Okami HD*...





VIRTUAL BOWLING (VIRTUAL BOY)

Año: 1995 **Precio máximo:** 730 € **Precio mínimo:** 550 € **Es especial por:** Ser el juego de Virtual Boy más difícil de encontrar, del que hay pocas unidades y, además, solo se lanzó en Japón.



Que Virtual Boy es una "rareza" digna de estar en cualquier colección es algo innegable, como que algunos de sus juegos tuvieron un lanzamiento tan limitado que son otro de los muchos tesoros de coleccionista. Ese es el caso de este juego de bolos, del que cada vez es más raro encontrar una copia completa (con caja, manual, etc.) y, por supuesto, más caro. Las últimas han superado los 1.000$, precio mínimo que hay que pagar si aspiras a tener el catálogo completo de esta extraña consola.

ALTERNATIVA ECONÓMICA

Si quieres jugar a bolos en VB, Nester's Funky Bowling es barato. Si no tienes Virtual Boy, puedes hacerte con ella desde 120 euros...



EDICIONES DE PRENSA. Algunos "periodistas" sin corazón también venden presskits y curiosidades como esta de *Ducktales Remastered*, que incluye un cartucho de NES funcional con el juego original. Son ítems raros.

ATARI 2600

Año: 1977 **Precio máximo:** 510 € **Pre. mínimo:** 20-30€ **Es especial por:** Estar precintado, a estrenar, después de tantos años. Usada valen menos...




La Atari VCS, posteriormente bautizada como Atari 2600, fue la consola que "lo petó" en los años 70. Existieron diversos modelos, pero por regla general, los que tienen acabados en madera, si están a estrenar, suelen ser de los más cotizados. Con sus horas de "trote" puedes encontrar una 2600 por algo más de 20 euros, como las revisiones posteriores (Atari 2600 Jr, por ejemplo) también rondan ese precio con caja incluida y en buen estado. Tú decides cuánto te quieres gastar...

ALTERNATIVA ECONÓMICA

Si los 500 euros se van de presupuesto, puedes intentar hacerte con algunas otras reliquias en edición especial. Solo de Pikachu, en portátiles, lo menos hay 3 ó 4 ediciones distintas, desde los 40 euros para arriba...



OBJETOS PARA TRABAJADORES. Algunos estudios también obsequian a sus trabajadores con creaciones e ítems únicos, como esta escultura de Ratchet Carbonox, de la que solo se fabricó un número muy reducido y que se han puesto a la venta por 2.500$.

PANASONIC Q

Año: 2001 **Precio máximo:** 440 € **Precio mínimo:** 280 € **Especial por:** Ser una versión de GameCube que no salió de Japón

GameCube no reproducía DVDs cuando esos discos eran lo más para ver películas en casa. Por esa razón, Panasonic lanzó esta versión "Q", que en realidad era la consola de Nintendo, con un diseño ligeramente distinto, y preparada para reproducir DVDs (tenía su mando a distancia). Nunca llegó a salir de Japón, y dado el bloqueo regional tanto de juegos como películas, no tiene mucha utilidad como consola, salvo por el coleccionismo...





ALTERNATIVAS ECONÓMICAS

Otra consola que tampoco salió de Japón, PSX, que era una PS2 con grabador digital de TV (disco duro incluido). Se pueden encontrar desde 200 €. Otra opción es buscar consolas debug, como la clásica PlayStation azul, pero ahí la broma puede volver a dispararse bastante.



EDICIONES POCO COMUNES. Como estas "longbox" o cajas largas de la primera PlayStation. En muchos casos son primeras ediciones de un juego, con un formato menos habitual, lo que las hace preciadas por los seguidores de una saga como *Resident Evil.*



FMV

JUEGOS QUE SON PELÍCULAS O ¿PELÍCULAS QUE SON JUEGOS?

Hubo un tiempo en el que videojuegos y producciones dignas del cine fueron sólo uno, dando como resultado uno de los períodos menos jugables de la historia del ocio electrónico...

Si hay algo que ha quedado demostrado con el paso del tiempo, es que los videojuegos son una forma de arte y, como tal, han ido explorando e incorporando diversas técnicas, tendencias y corrientes (tanto en lo jugable como lo visual) a lo largo de su historia. Una de estas etapas se fraguó a principios de los años 90, una época en la industria del entretenimiento digital en la que se llegó a pensar que el futuro de los videojuegos pasaba por el uso de la imagen real, aunque, para conocer el inicio de esta corriente jugable, hay que echar la vista atrás casi una década, pues el origen de los juegos Full Motion Video (o FMV) comenzó en los salones recreativos, donde las compañías de videojuegos de la época asumían más riesgos a la hora de experimentar con nuevas propuestas, a pesar de su alto coste. También la tecnología, como en otros importantes saltos en la evolución de los videojuegos, aportó su granito de arena con la aparición del LaserDisc, un soporte óptico creado inicialmente por MCA (Music Corporation of America), y popularizado después por Philips y Pioneer, que permitía almacenar grandes cantidades de vídeo y sonido de alta calidad y que era la piedra angular de cualquier hardware de este tipo. Así, en 1981, llegó *Quarter House*, de la compañía Electro Sport, considerado el primer título basado en FMV, en el que apenas había interacción con respecto a la imagen, pues su jugabilidad se limitaba a hacer apuestas en carreras de caballos. A pesar de

su espectacularidad gráfica, no cosechó gran éxito, pero fue la punta de lanza para empezar a explorar las posibilidades de este nuevo formato, que comenzaría su popularización tan sólo un año después con *Astro Belt*, un matamarcianos sobre raíles de Sega que hizo uso del LD para desplegar escenarios renderizados llenos de detalle y que sería el primer título con esta tecnología en llegar a Europa. Ya en 1983, de la mano de Cinematronics, llegó el primer gran éxito de los juegos FMV: *Dragon's Lair*. Creado por Rick Dyer, un diseñador de videojuegos y Don Bluth, un exempleado de la factoría Disney, que se encargó de dibujar y animar a los personajes, *Dragon's Lair* narraba la historia de Dirk el "Intrépido", un caballero que debía rescatar a la princesa Daphne, secuestrada por el dragón Singe. El juego, que llamaba la atención por la enorme calidad de su dibujo, sentó las bases de la jugabilidad en los FMV: el jugador debía pulsar la dirección o botón correcto durante una breve ventana de tiempo, de forma que continuábamos las acciones que el protagonista realizaba en pantalla. Si acertábamos, la aventura avanzaba; si no lo hacíamos a tiempo o introducíamos un comando incorrecto, perdíamos una vida. Esta jugabilidad, bautizada más adelante por Yu Suzuki para *Shenmue* como QTE (Quick Time Event), tiene sus orígenes en este juego.

¿VIDEO O JUEGO?

Dragon's Lair fue un enorme éxito... pero no llegó exento de problemas. El uso del LaserDisc como soporte trajo de la mano algunos dolores de cabeza, ya que los lectores de este tipo de disco que escondían los muebles tendían a averiarse tras largas sesiones de uso, lo que hizo que el coste del mantenimiento del juego fuera muy elevado. Aun con este inconveniente, los juegos FMV comenzaron a multiplicarse en los salones recreativos durante los siguientes años, llegando títulos tan representativos como *Cliffhanger* (personaje conocido aquí como Lupin III), *Space Ace* e, incluso, dos juegos más sobre *Dragon's Lair*, que terminaron convirtiéndose en una trilogía. Con el uso, el precio de la tecnología LD comenzó a descender, pero aún era demasiado »

A PESAR DE SUS PROBLEMAS JUGABLES, LOS FMV ERAN UN ÉXITO COMERCIAL

PLATAFORMAS

Repasamos los sistemas que más cancha dieron a los juegos FMV, así como los títulos más relevantes que consiguieron que fuera algo más que una moda pasajera...

COIN-UP

Los primeros FMV nacieron en las recreativas, haciendo uso del LaserDisc como soporte.



DRAGON'S LAIR

Fue el encargado de popularizar los juegos en formato FMV y, a pesar de sus limitaciones jugables, es una de las recreativas más jugadas de la historia. Existen versiones de las aventuras de Dirk el "Intrépido" para casi cualquier plataforma.



FIREFOX CABINET

Atari decidió licenciar la película de Clint Eastwood creando un espectacular pero poco emocionante juego de combates aéreos, en el que se utilizaron más de 30 horas desechadas del metraje original para el filme.



BADLANDS

La primera aproximación de Konami al Oeste no fue con *Sunset Riders*, sino con este difícil LD publicado en 1984. Su estética estaba basada en el manga y, curiosamente, la recreativa carecía de joystick: se manejaba con un solo botón. La empresa japonesa no volvió a usar la tecnología FMV en ningún otro juego.



MEGA CD

El "add-on" de Megadrive no tenía gran calidad de vídeo, pero recibió una batería de FMV...



NIGHT TRAP

Diseñada inicialmente para una consola de Hasbro llamada Project NEMO, que terminó siendo cancelada, este survival horror nos ponía a los mandos de unas cámaras de seguridad ocultas con la que podíamos activar trampas para proteger a unas chicas de unos vampiros llamados Augers.



FARENHEIT

Uno de los juegos que más calidad de vídeo atesoraron, sobre todo en la versión para 32X. En esta aventura, encarnábamos a un bombero novato que se incorporaba a la compañía 13. El juego se desarrollaba en tres escenarios diferentes, donde el tiempo era nuestro mayor enemigo.



GROUND ZERO TEXAS

Dirigido por Dwight H. Little, que años más tarde se encargó de "Halloween 4", en este título no se escatimaron gastos, usando hasta 110 minutos de metraje. El juego se desarrollaba en una localidad de Texas llamada El Cadron, que sufría un ataque alienígena y que debíamos defender.

MÁQUINAS CREADAS PARA EL FMV

Varios fabricantes de finales de los 80 y comienzos de los 90 vieron bastante potencial en los juegos FMV, e intentaron adelantarse a su tiempo lanzando hardware basado en esta tecnología. Estos pioneros no salieron de sus respectivos países de origen.

1. ACTION MAX SYSTEM

Creado por la desaparecida compañía juguetera World of Wonder (responsable del Lazer Tag), el Action Max necesitaba ser conectado a un vídeo (VHS) para funcionar, ya que no disponía de entrada de cintas, además de colocar un sensor en un lateral de la TV que detectaba los disparos de su pistola. Todos los juegos eran shooters, y el más destacado era *Blue Thunder*, título basado en la serie de televisión del mismo nombre, conocida aquí como "El Trueno Azul". Sólo llegaron a comercializarse cinco títulos para esta consola, aunque existió un sexto titulado *Fright Night* que terminó siendo cancelado.

3. HALCYON RDI SYSTEMS

Creada por Ryck Dyer, uno de los responsables de *Dragon's Lair*, fue la primera consola doméstica que usó un LaserDisc como soporte para los juegos. No llegó a producirse en masa, por lo que se estima que existen menos de doce unidades funcionales en todo el mundo. El sistema Halcyion RDI fue una pieza de hardware adelantada a su tiempo en la que podíamos usar la voz para comunicarnos con su interfaz. Tenía un coste de 2.500 dólares de la época, el equivalente a 6.000 € actuales, lo que terminó por enterrar a la máquina.



2. VIEWMASTER INTERACTIVE VISION

Con un planteamiento muy parecido al Action Max, el Viewmaster también era una unidad independiente que necesitaba un vídeo VHS para reproducir los juegos que venían en cintas para este formato. Pensada principalmente para los más pequeños de la casa, la máquina venía acompañada de un inmenso y poco ergonómico joystick, con cinco botones diferenciados por colores que los personajes de los juegos usaban para interactuar con el jugador. Sólo se publicaron siete juegos, cuatro de ellos para los personajes de Barrio Sésamo, dos para los Muppets y uno dedicado a los personajes de Disney.

4. PIONEER LASERACTIVE CLD A100

Pioneer, una de las empresas que ayudaron a popularizar el LaserDisc, diseñó este dispositivo, en el que podíamos añadir funcionalidades con módulos intercambiables conocidos como PACS. Existen cuatro PACS para diferentes usos, pero sólo dos otorgaban al LD compatibilidad con dos consolas. El primero permitía usar todo el catálogo de Mega Drive / Mega CD, mientras el segundo hacía lo mismo con Turbografx / CD-ROM. Posteriormente, NEC tambien fabricó su propia unidad LaserDisc.

LOS JUSTICIEROS Y MARBELLA VICE

Picmatic es una compañía española, con sede en el País Vasco, que descubrió el potencial de los juegos en FMV y apostó por este formato. Así vimos nacer estos dos títulos...



LOS JUSTICIEROS

Coproducido con Dinamic, este spaghetti-western fue rodado en el desierto de Tabernas (Almería) y dirigido por Enrique Urbizu ("Caja 507"). El juego fue un shooter con toques de humor que no tuvo éxito. Parte del guión corrió a cargo de Mariano Vázquez, también conocido como "Marianico el Corto".



» alto como para crear un sistema doméstico basado en sus características. Aun así, no faltaron las propuestas para el uso doméstico mucho más económicas, como Action Max, una consola que se acoplaba a un vídeo VHS (o a cualquier otra fuente de vídeo) y que contaba con juegos FMV —todos shooters—, que limitaban su uso sólo a algunas zonas de contacto específicas dentro del metraje, lo que daba como resultado una experiencia demasiado limitada y pobre en pantalla.

BUSCANDO A NEMO

Pero el auténtico intento de crear una experiencia FMV para el hogar provino de Hasbro, una compañía juguetera americana que comenzó a desarrollar, en 1985, una consola que usaría cartuchos o cintas de vídeo como soporte. Este proyecto, que recibió el nombre en clave de NEMO, era obra de Tom Zito, un emprendedor que se asoció con Hasbro para conseguir los fondos necesarios para desarrollar la consola, estimados en unos 7 millones de dólares, destinando parte de esta cantidad a crear títulos específicos para la plataforma. En los siguientes años, se planificó todo el hardware y se crearon varias demos en FMV, además de dos titulos completos para la plataforma (*Night Trap* y *Sewer Shark*) por parte de un equipo llamado Isix. Lamentablemente, a finales de 1989 y con la consola en la recta final de su desarrollo, los directivos de Hasbro tomaron la decisión de cancelar el proyecto, pues creían que, debido a su alto precio de lanzamiento (299 $) y con Nintendo dominando el mercado, iban directos al fracaso. Con la cancelación de Control-Vision (nombre final de la consola), Hasbro decidió deshacerse de todo lo relativo al proyecto, algo que aprovechó parte de Isix para hacerse con los derechos y establecerse por su cuenta bajo el nombre de Digital Picture, una de las compañías de la época más fuertes en el desarrollo de juegos FMV, y responsable de varios de los mayores éxitos del formato en consolas de Sega. La llegada del CD-Rom, tanto al PC como a las consolas en 1992, fue el momento en que los juegos basados en FMV alcanzaron su mayor popularidad, debido, en parte, al reducido coste del formato. Mega-CD fue el »

MARBELLA VICE

Otro director famoso como Álex de la Iglesia se sumó a la moda de los FMV, rodando esta parodia de "Corrupción en Miami". Protagonizada por Álex Angulo y con la colaboración de Santiago Segura, se volvió a apostar por un shooter como desarrollo. Hay rumores de que el germen de Torrente nació aquí.

PHILIPS CD-I



La consola del fabricante neerlandés nació con un marcado propósito multimedia, usando las películas y su catálogo de juegos FMV como reclamo publicitario.



BURN CYCLE

Con una ambientación cyberpunk, este título mezcló varios géneros, como las aventuras gráficas y los puzles e, incluso, hizo algún guiño a *Pac-Man*. Aun contando con un desarrollo extremadamente tedioso, fue uno de los juegos más valorados del sistema y llegó a contar con doblaje al español, algo no muy común en esa época.



ESCAPE FROM CYBERCITY

Basado en el célebre ánime "Galaxy Express 999", creado por Leiji Matsumoto, este shooter sobre raíles añadió detalles como la elección de caminos entre varias rutas, lo que añadía algo de interacción al desarrollo clásico de un FMV, pero sin demasiada profundidad en el argumento. Entretenido, pero sin excesivas pretensiones.



THUNDER IN PARADISE INTERACTIVE

Philips, recurrió a una serie americana de éxito de 1995 protagonizada por Terry "Hulk" Hogan para aumentar las ventas de su CD-I. El juego se grabó al mismo tiempo que uno de los episodios de la serie, titulado "The M.A.J.O.R. and the Minor", y se intercalaban niveles a bordo de la lancha del protagonista con otros a pie.



3DO



La fallida consola de Panasonic recibió bastante contenido FMV, gracias a sus características, que permitían manejar vídeos de alta calidad en su época.



BRAIN DEAD 13

Aunque no fue un título exclusivo para 3DO, sí tuvo una de las mejores versiones de la época. Creado por Ready Soft, compañía que poseía los derechos de adaptación de *Dragon's Lair* para ordenadores, su mayor aporte al género FMV fue ofrecer cierta libertad de movimientos, que "camuflaban" su desarrollo basado en QTE.



THE DAEDALUS ENCOUNTER

Tia Carrere, actriz conocida por varias series y películas (como "El Mundo de Wayne"), protagonizó esta comedia interactiva, donde el objetivo era escapar de una nave alienígena resolviendo complejos puzles. Era rejugable, ya que tenía aspectos como tres finales distintos, según las elecciones que tomásemos durante la aventura.

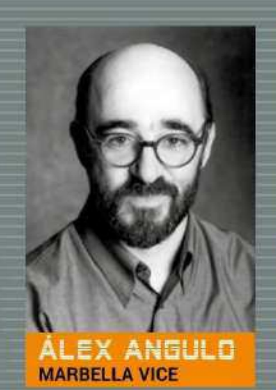


PSYCHIC DETECTIVE

Hasta 95 actores participaron en esta aventura desarrollada por Electronic Arts y protagonizada por Eric Fox, un psíquico con poderes que puede visitar la mente de otras personas y extraer sus pensamientos. Las secuencias rodadas para el juego llegaron a ser editadas y presentadas en un festival de cine.

TU CARA... ¿ME SUENA?

Aunque el presupuesto de un juego FMV no solía ser muy alto —salvo en casos muy contados—, algunos títulos tenían la suficiente solvencia económica como para contratar a algún actor de renombre o secundario que impulsara sus ventas. Así, actores como Michael Dudikoff ("El Guerrero Americano"), Corey Haim ("Jóvenes Ocultos") o el español Álex Angulo ("El Día de la Bestia") llegaron a participar en algunos de estos proyectos.



ÁLEX ANGULO
MARBELLA VICE



COREY HAIM
DOUBLE SWITCH



MICHAEL DUDIKOFF
SOLDIER BOYZ



ROB LOWE
FOX HUNT

CAPITÁN POWER Y EL NEGOCIO FMV DE MATTEL

Conocida en nuestro país por sus juguetes, la empresa Mattel intentó fusionar las series y los juegos FMV en un experimento que no llegó a cuajar.



CAPTAIN POWER

El argumento de la serie narraba cómo los seres humanos habíamos sido esclavizados en el siglo XXII por máquinas inteligentes (Cyborg) y cómo el Capitán Power y los soldados del futuro luchaban por liberar a la humanidad.







SERIE VHS

Aunque los episodios de la serie emitida en TV contenían segmentos donde podíamos interactuar con las figuras de Mattel, se publicaron tres cintas de vídeo que acompañaban a determinadas naves y que se centraban en la jugabilidad con estos accesorios. Hubo planificadas hasta seis, pero terminaron por cancelarse.





JUGUETES DE CAPTAIN POWER

La línea de juguetes estaba compuesta por personajes y naves que aparecían en la serie, como el Power Jet XT-7, empleado para disparar y esquivar a los enemigos que aparecían en pantalla. La fabricación de los juguetes fue un gran problema para Mattel, debido al alto coste que supuso para la empresa la tecnología de reconocimiento que incorporaban.

EL FMV EN LA ACTUALIDAD

Aún hay compañías independientes que apuestan por las producciones en formato FMV. Actualmente, tenemos títulos como *The Bunker*, una aventura de terror psicológico filmada en unas instalaciones nucleares reales, donde somos el único superviviente de un refugio nuclear. También existen proyectos como *Late Shift*, considerada una experiencia cinematográfica en la que tomaremos decisiones que afectarán a la historia y que se estrenó originalmente en cines. Ambos títulos están en inglés y son distribuidos digitalmente por Wales Interactive.



THE BUNKER



LATE SHIFT



TIA CARRERE
THE DAEDALUS ENCOUNTER



VINCENT SCHIAVELLI
CORPSE KILLER

» principal beneficiado, pues casi todos los lanzamientos FMV se desarrollaban con el periférico de Sega en mente... a pesar de su pésima calidad de vídeo, lastrada, además, por el uso de un hardware antiguo como era Mega Drive. Aun así, Sega intentó desarrollar códecs como el Truvideo para mejorar la imagen pixelada de sus producciones, pero no llegó a obtener unos resultados satisfactorios. Por contra, los lanzamientos exclusivos en PC aprovechaban las mejoras que iban apareciendo en la plataforma, como las aceleradoras gráficas, que aumentaban la calidad de imagen, llegando a superar a esas alturas la imagen de un LD.

UNA MUERTE ANUNCIADA

La siguiente generación de consolas (32 bits) trajo de la mano unas buenas especificaciones técnicas en lo relativo a la calidad y la compresión del vídeo, pero las ventas de los juegos basados en la tecnología FMV comenzaron a decaer a mediados de 1996. Este descenso vino motivado, en parte, por su limitada jugabilidad, estancada e incapaz de ofrecer nuevas mecánicas jugables ni tan siquiera en los tres géneros en los que había despuntado hasta ese momento, como eran los juegos basados en QTE, shooters y aventuras gráficas. A pesar de los múltiples intentos por parte del sector por revitalizar los FMV (añadiendo escenas más impactantes o argumentos más trabajados), éstos comenzaron a desaparecer paulatinamente, al igual que las compañías que no supieron adaptarse a otras tecnologías para sus juegos, como Digital Pictures, que terminó por echar el cierre en 1996. Desde entonces, sólo el PC ha continuado recibiendo de forma regular nuevas propuestas basadas en esta tecnología, algunas de gran calidad, como *Her Story* o el reciente *The Bunker*, que también ha dado el salto a las consolas. Esto, unido a la remasterización de algunos éxitos FMV para las plataformas móviles, hace pensar en el resurgimiento de esta tecnología. Quién sabe... quizá el futuro del FMV pase por la realidad virtual y, pronto, podamos hacer algo más que pulsar una dirección o un botón concreto en el momento adecuado. ■

PLAYSTATION Y SEGA SATURN

Las plataformas de 32 bits traían muchas mejoras relacionadas con la resolución de los vídeos y, aunque los títulos FMV comenzaban a perder fuerza, hay algunas rarezas en estas consolas que merecen ser mencionadas.



FOX HUNT

El único acercamiento de Capcom a los juegos FMV de imagen real fue esta aventura, rodada íntegramente en el hotel Ambassador de Los Ángeles. El protagonista, Jack Freemon, es reclutado por la CIA para detener a un terrorista del KGB llamado "The Fox", en una aventura que carece de interfaz y que nunca llegó a nuestro país.



EXPEDIENTE X

Grabado entre las temporadas 5 y 6 de la famosa serie creada por Chris Carter, su desarrollo contó con un guión de 750 páginas, seis horas de grabación y la presencia del elenco de actores original. El protagonista, el agente Craig Joshua Willmore, debía encontrar a Mulder, quien había desaparecido misteriosamente...



STREET FIGHTER 2 INTERACTIVE

Publicado sólo en Japón, Capcom "metió" la película de anime de *Street Fighter 2* casi al completo en dos discos, en los que tomábamos el control de un cyborg de M. Bison dedicado a capturar los movimientos de los luchadores. Su jugabilidad es muy limitada, un detalle que lo convierte en un título sólo apto para fans de la saga.



PC-MAC

La capacidad de mejorar y actualizar los códecs hacía del PC la plataforma perfecta para los FMV.



PHANTASMAGORIA

Aventura gráfica de misterio, creada por Roberta Williams, que mezcló personajes reales con entornos 3D e imágenes muy violentas que le costaron fuertes críticas. Fue uno de los mayores éxitos en su año de lanzamiento (1995), con más de 12 millones de copias, pese a su clasificación para mayores de dieciocho años.



GABRIEL KNIGHT THE BEAST WITHIN

El segundo capítulo de la saga protagonizada por el bibliotecario Gabriel Knight dio el salto al FMV dejando atrás los gráficos bidimensionales de la primera entrega. Dividido en seis capítulos en los que manejábamos a dos personajes, esta aventura point & click nos narraba una historia basada en la mitología de los hombres lobo.

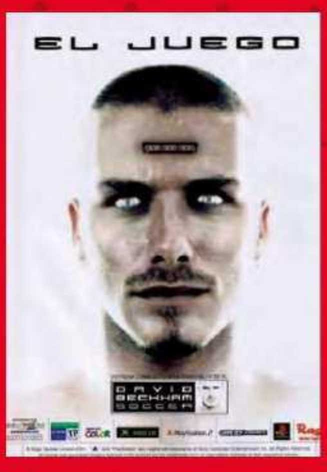


JOHNNY MNEMONIC

Desarrollado paralelamente a la película de culto ambientada en un mundo cyberpunk, protagonizada por Keanu Reaves (al que no esperéis ver aquí), el juego mezclaba acertadamente minijuegos basados en puzles con QTE de acción. Llegó a estar en desarrollo una versión para Mega-CD, que, finalmente, fue cancelada.

PUBLI

¡TÚ ANTES M

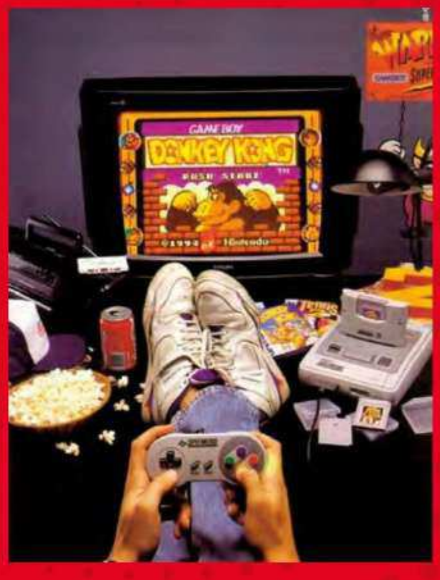






















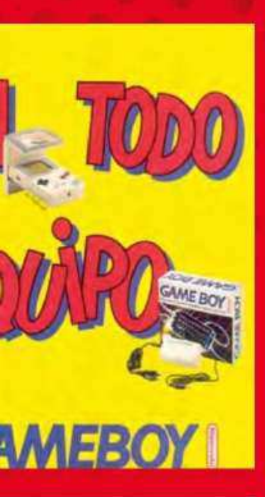






CIDAD

OLABAS!



La publicidad ya no es lo que era: el vergel de antaño se ha convertido en un secarral, pero siempre quedará el recuerdo de cuando las compañías le echaban valor.

El dicho de que cualquier tiempo pasado fue mejor suele ser exagerado y hasta injusto, pero no lo es para la publicidad, en especial si hablamos de publicaciones impresas como Hobby Consolas. La mengua de la inversión por parte de las empresas es más que patente desde hace años, lo que explica por qué nuestra revista ya no es tan "gorda" o, peor, por qué numerosas cabeceras han tenido que echar el cierre. De eso se ha hablado largo y tendido, pero no así de la languidez creativa de los publicistas de videojuegos. Encima de que hay pocos, los anuncios de hoy en día son la corrección llevada al extremo. En general, se reduce al arte oficial del juego de turno (o el armazón de una consola), con el logo y lema oficial, la fecha de salida y poca cosa más.

Sin embargo, en los 90 y la primera década del siglo XXI, cuando Internet y las redes sociales no tenían a los potenciales clientes atentos casi las veinticuatro horas del día, las compañías se devanaban los sesos para llamar más la atención que la competencia y ganarse el favor del lector. Fruto de esa necesidad, asistimos a un festival de publicidades de todos los colores. Por eso, hemos echado mano de la hemeroteca de Hobby Consolas (disculpad si algunos anuncios se ven ligeramente "cortados") para recordar cómo era antes el marketing en la industria de los videojuegos. La cantidad de material que acabamos recopilando era apabullante. Es uno de los lujos de llevar más de 25 años acudiendo puntualmente a los kioskos. Y aun así, nos hemos visto obligados a dejar cosas en el tintero...

Para abrir boca, vamos a empezar con los lemas que acompañaban a las consolas, con un pequeño apartado para las siempre esperadas rebajas de precio. En relación con eso, la guerra entre las compañías era tan cruenta que eran frecuentes las pullas, en especial entre Nintendo y Sega, algo impensable hoy en día. Igual de inconcebible es ver en los tiempos que corren publicidades transgresoras, violentas o que puedan herir sensibilidades, así que recordamos cómo se las gastaban algunos para llamar la atención de los potenciales compradores. Tampoco hemos querido dejar fuera las publicidades sexistas o con referencias sexuales, otro tema en clara retirada. Asimismo, recuperamo anuncios tan simpáticos como ingeniosos, amén de algunos hechos expresamente para el mercado español, con los que recordaréis lo atrevidas que llegaban a ser las compañías. ■



















LEMAS CONSOLEROS



PÁSATELO GAME BOY. Pese a sus limitaciones técnicas, ejemplificadas en la ausencia de color o en su opaca pantalla, la mítica portátil de Nintendo fue un fenómeno, con cientos de juegos durante una década. Quien se acercaba a su cuadriculada carcasa no se lo pasaba bien: se lo pasaba Game Boy.



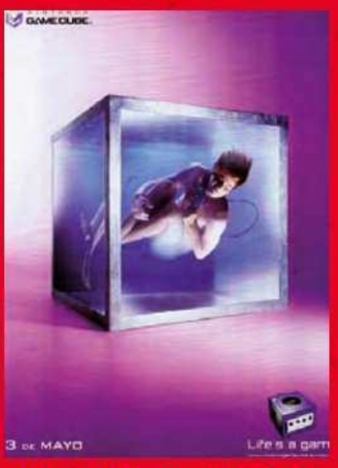
QUERER ES PODER. A principios de los 90, Sega se comía el mundo, con el tridente que formaban Master System, Mega Drive y Game Gear. Este anuncio se enmarcaba en la longeva serie "Vive una aventura Sega". Sonic, como mascota corporativa suya que era, se hartó a aparecer en Hobby Consolas.



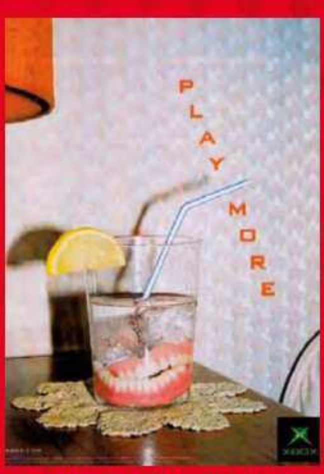
LO ÚLTIMO EN LANZAMIENTO DE DISCO. Así se presentaba Mega CD en 1994, en una de las muchas publicidades que Sega metió bajo el paraguas de "la ley del más fuerte" y su "Canal Pirata". La referencia deportiva ponía en relieve el uso del disco como formato, antes de que PlayStation lo popularizara.



HASTA 6.000 MILLONES DE JUGADORES. Dreamcast fue la primera consola que apostó en serio por el juego online, y eso se reflejó en el lema que la acompañó en su lanzamiento en 1999. Su módem de 33,6 kbps y la plataforma Dream Arena ofrecían la promesa de poder jugar con cualquier otra persona del planeta: "Un espectacular partido de fútbol contra un brasileño y un argentino, un alucinante rally contra un finlandés, un combate de kárate contra un coreano y un japonés"...



LIFE'S A GAME. GameCube dio la vuelta a la frase hecha de que la vida no es un juego y plasmó la idea asociando su diseño cúbico a una incubadora. Cómo no, el mando servía de cordón umbilical a un feto-jugador.



PLAY MORE. El aterrizaje de Microsoft en el ámbito consolero estuvo cargado de transgresión, con el eslogan de "Juega más" para la primera Xbox. Tener que dejar la dentadura en un vaso no era un problema.

REBAJAS DE PRECIO



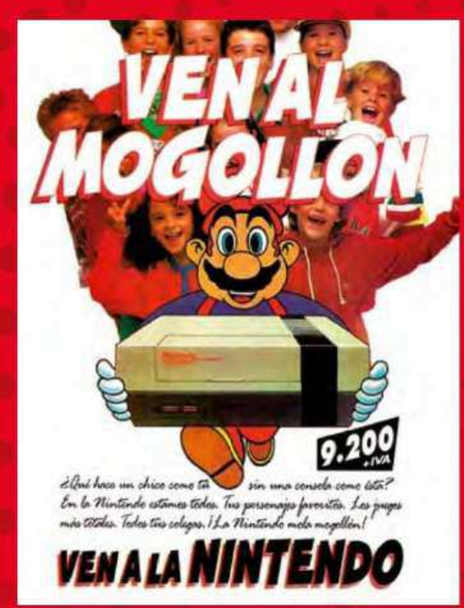
AHORRA O NUNCA. No es ninguna maravilla de diseño, pero, con sólo añadir una letra a la palabra "ahora", SPACO se sacó de la manga un anuncio de lo más simpático y llamativo. Además, ¿quién no querría hacerse con una NES por sólo 6.900 pesetas, IVA incluido? Y, cómo no, venía con el sello de calidad de Nintendo y la petición de rechazar imitaciones.





¡ESTÁN LOCOS ÉSTOS DE SEGA! Estas tres páginas son parte de un anuncio múltiple que se publicó en Hobby Consolas y que empezaba con un página impar en la que se veía al erizo más azulado leyendo algo que parecía ser de su agrado. Al pasar las sucesivas páginas, nos encontrábamos con ofertas como Master System II con *Alex Kidd* en la memoria a sólo 9.900 pesetas.

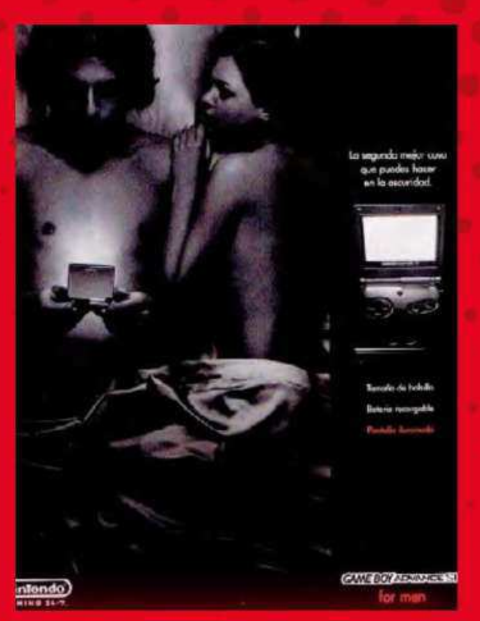
"Para vosotros, jugadores" o "Cuando quieras, donde quieras y como quieras" son dos ejemplos de las sosas generalidades a las que han quedado reducidos, hoy en día, los lemas que incitan a la compra de una consola. Tienen mucho que envidiar a las frases, los juegos de palabras, los dobles sentidos o las metáforas que se usaban en el pasado, cuando los publicistas sí se esmeraban por ser creativos, atrevidos y divertidos.



▲ **VEN AL MOGOLLÓN, VEN A LA NINTENDO.** "¿Qué hace un chico como tú sin una consola como ésta?". Es lo que se preguntaba este legendario anuncio, en el que el mismísimo Mario ofrecía una NES con la promesa de juegos y colegas sin fin.



▲ **MULTIPLÍCATE POR CERO, FENÓMENO.** Game Boy recibió el sobrenombre de "Fenómeno" y, aprovechando que la consola tenía *Bart vs. The Juggernauts*, nació este crossover con Los Simpson. ¿No os recuerda a cierta portada y cierto concurso de 1991?



▲ **LO SEGUNDO MEJOR QUE PUEDES HACER EN LA OSCURIDAD.** Nintendo tiró de sugerencia sexual y sexista en este anuncio de Game Boy Advance SP, la revisión plegable y retroiluminada de la consola. Casi no se ve, pero, al final, pone "para hombres"...



▲ **EL CEREBRO DE LA BESTIA.** Es, probablemente, el eslogan más famoso que ha tenido una consola en España. Veinticinco años después de su salida, SNES sigue siendo recordada por su súper potencia, sus súper gráficos, su súper sonido, su súper color...



▲ **ALUCINA EN COLORES.** Game Gear fue el paradigma de las portátiles con pantalla a color, pero Atari también puso su granito de arena con Lynx. Aquí, se recordaba su "luz propia para jugar por la noche" y el regalo de un adaptador de corriente.



▲ **ABRE TU MENTE AL PODER DE PLAYSTATION.** La parrafada que veis a la derecha desgranaba las bondades técnicas de la primera consola de Sony, para rematar con la siguiente sentencia: "Cuando levantes la tapa, puede que estés levantando la tuya".



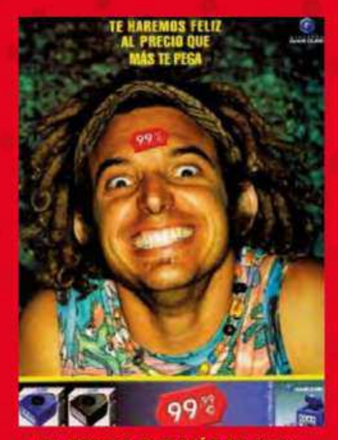
▲ **LLÉVATELA DE CALLE.** El carácter portátil de Game Gear la hacía ideal para llevársela por ahí, y más si era en pack con *Columns* por 15.900 ptas.



▲ **EL INCREÍBLE PRECIO MENGUANTE.** Esta "increíble araña" acompañó la rebaja de PSX, riéndose, bocadillo mediante, de que no se le iba a escapar.



▲ **LÍMITE DE VELOCIDAD: 299.** Una Xbox con *Project Gotham Racing* a 299 euros era un pack muy apetecible y se merecía esta señal de tráfico.



▲ **EL PRECIO QUE MÁS TE PEGA.** GameCube sólo costó 199 euros de salida, pero esta rebaja situó ya la etiqueta en 99,99 euros. Una ganga.

PULLAS NOVENTERAS



NO HAY NADA MÁS GRANDE. Tras hacer una primera intentona con Master System, que rindió bastante bien, pese a que Nintendo casi había monopolizado el mercado con NES, Sega estuvo hábil para dar antes el salto generacional con Mega Drive, de cuya potencia de 16 bits presumía casi en cada anuncio.



LA SUPERIORIDAD ESTÁ EN NINTENDO; LO DEMÁS SON PALABRAS. "Déjales que hablen: tú ponte a los mandos de Super Nintendo". La Gran N fue más sutil que Sega en la guerra que mantuvieron, en parte porque ya había conquistado al gran público con NES, pero, aun así, bajó al barro para liarse a tortazos.



¿DESDE CUÁNDO LAS BESTIAS SON INTELIGENTES? Sega fue la compañía que más lejos llevó la "guerra sucia" contra el rival. En EE.UU., la estrategia fue aún más dura (con juegos de palabras como "Genesis does what Nintendon't"), pero, en España, también se revolvió con burlas como ésta al lema de SNES.



MÓNTATELO EN COLORES. La batalla entre Mega Drive y SNES fue cruenta, pero aún más lo fue la de Game Gear y Gameboy. Aquí, Sega presumía de pantalla a color y retroiluminada, la opción de convertirla en televisor o los cuatro canales estéreo, arponeando a la rival, que te dejaba "a verlas venir con un triste tono".



STREET FIGHTER II (SNES). Tras su exitoso estreno en recreativas en 1991, todo el mundo se moría por tener en casa el juego de moda, y Super Nintendo lo tuvo inicialmente en exclusiva, lo que sirvió para burlarse de Mega Drive en múltiples ocasiones... y fueron unas cuantas, dadas las versiones ampliadas que tuvo.



STREET FIGHTER II (MEGA DRIVE). El hecho de que el juego de Capcom tuviera varias ediciones sirvió para que, cuando MD tuvo la suya, *Special Champion Edition*, sacara pecho con los 24 megas del cartucho, frente a *Turbo*, la segunda de SNES. Luego, llegaría también *Super Street Fighter II*, para ambas máquinas.

En la actualidad, la relación entre las compañías que desarrollan hardware es cordial, pero, en los 90, durante la llamada "Guerra de las Consolas", Nintendo y Sega se tiraron los trastos a la cabeza sin miramientos, a cuenta de las características de sus máquinas o sus juegos exclusivos. A Sony, la penúltima en llegar a la industria, le cogió más de refilón, pero también se llevó embestidas, sobre todo por parte de la Gran N, que, lejos de la imagen para todos los públicos que tiene ahora, era muy agresiva. Era como lo que hacen los usuarios fanáticos de hoy, pero con gracejo...



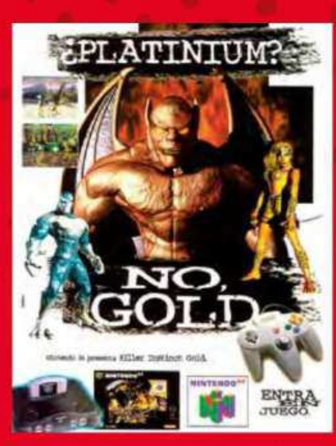
▲ **¡¡PILLAR COLOR!!** Es inevitable pensar que, aquí, al lanzarse modelos de colores de Game Boy, se le dieron recuerdos a Game Gear, y eso incluye el detalle de regalar cuatro pilas... como las que su rival devoraba.



▲ **ABRE TU MENTE.** PlayStation presumía de potencia, y Nintendo se reía tras la elección de *Super Mario World 2* como juego del año. "Para jugar con los mejores títulos, no hacen falta inversiones astronómicas".



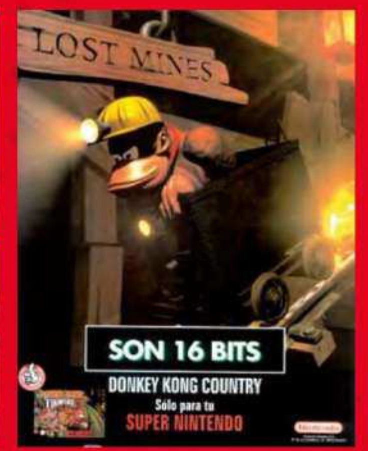
▲ **COMPARACIONES ODIOSAS.** Hubo un tiempo en que Nintendo presumía de músculo frente a Saturn y PSX, con una tabla donde desglosaba las características técnicas de N64. Luego, vendrían Wii o Switch...



▲ **KILLER INSTINCT GOLD.** En la segunda mitad de los 90, Nintendo puso el punto de mira en PlayStation, de quien se rió en más de una ocasión. Aquí, le tocó el turno a Platinum, la serie de juegos rebajados de Sony.







▲ **DONKEY KONG COUNTRY.** A lo largo de varias páginas de Hobby Consolas, salía este anuncio: "No es CD Rom... Ni un accesorio para 32 bits... Son 16 bits". El impresionante trabajo técnico que hizo Rare con este legendario juego de SNES sirvió para que Nintendo pusiera en entredicho tanto Mega CD como 32X, los dos periféricos con los que Sega trató de ampliar la potencia de Mega Drive.



▲ **MAYOR INTELIGENCIA EN 16 BITS.** Riéndose del "Cerebro de la Bestia", Sega hacía aquí un discurso técnico sobre CPU, megas, imágenes por segundo, Mhz, CD-Rom... Ríase usted del 4K.



▲ **METROPOLIS STREET RACER.** Bizarre hizo un juego imponente para su época, recreando las calles de Tokio, Londres y San Francisco, así que sacar pecho era casi obligatorio.



◀ **ESTATE AL LORO.** A sabiendas de que Game Gear era claramente superior a Game Boy, Sega llevó a cabo una estrategia de acoso y derribo salvaje, con continuas mofas sobre la gris pantalla de la competencia. "Que no te emplumen a blanco y negro", se decía.

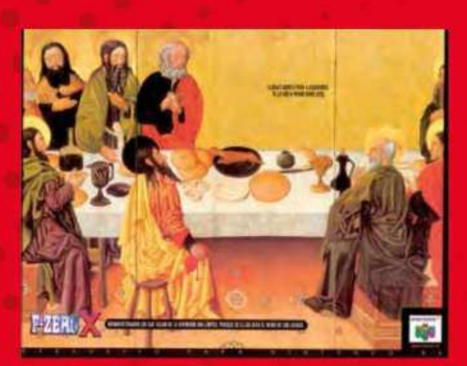
NO HAY COMPETENCIA. ▶ Nintendo 64 trajo consigo un hito como fue *Super Mario 64*, alabado por Hobby Consolas, Nintendo Acción y Super Juegos como "el mejor juego de todos los tiempos". ¿Qué competencia iba a tener el fontanero?



TRANSGRESIÓN VIRTUAL



▲ **FORMULA 1 98.** ¿Imagináis una publicidad así para *F1 2017*? Imposible. Este brutal accidente de Wurz y Panis iba acompañado de una cómica regla: "Los inspectores pueden pedir que cualquier coche sea desmontado por otro competidor".



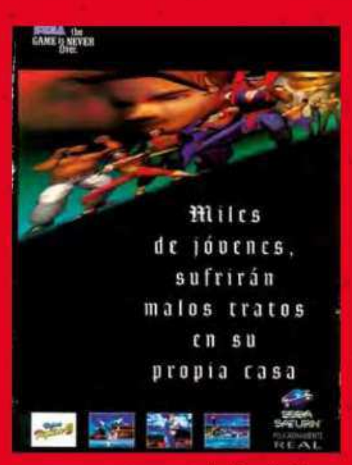
▲ **F-ZERO X.** "Te lo vas a pasar como Dios", rezaba este anuncio del arcade de N64. No contento con esa genial blasfemia, añadió otra: "Bienaventurados los que gozan de la diversión sin límites, porque de ellos será el reino de los juegos". Amén.



▲ **THE MARK OF KRI.** Rau, guerrero protagonista de este juego de PS2, era especialista en rebanar cabezas, así que ¿por qué no mostrar a alguien haciendo lo propio con una gamba? "Puedes comerte el mundo o esconder la cabeza", se decía en el texto inferior.



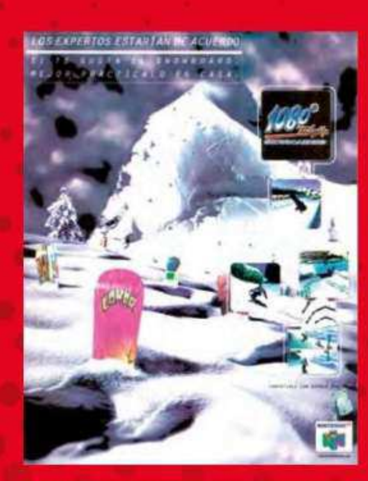
◀ **SATURN Y SEGA RALLY.** Hoy en día, ya no se lleva lo de los azotes autoritarios, pero algunos nos llevamos más de uno en nuestra niñez. Aquí, tenéis a un padre pegándole en el culo a su hijo por decir mentiras, como que un pack de Saturn con *Sega Rally* pudiera costar sólo 34.900 pesetas. Encima, regalaban un móvil, para que tu padre se callara. Ah, y salía el lema "The game is never over" de colofón.



▲ **VIRTUA FIGHTER 2.** "Miles de jóvenes sufrirán malos tratos en su propia casa". Y era cierto: las somantas que uno podía llevarse en este juego de lucha eran de padre y muy señor mío. Ya lo decía Sega: "Peligrosamente real".



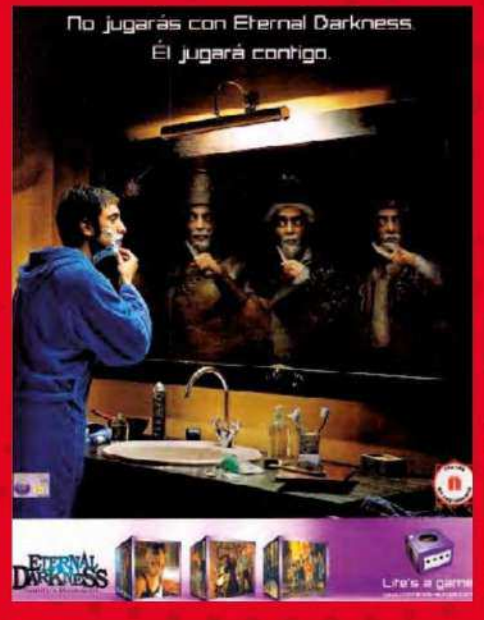
▲ **THE HOUSE OF THE DEAD.** Con Saturn, Sega se superó en cuanto a explicitud en sus anuncios. Aquí, vemos carne roja al 100% pasada por la picadora. "Descubrirás que una carnicería no era exactamente lo que pensabas".



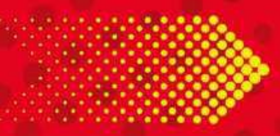
▲ **1080° SNOWBOARDING.** Con mucho humor negro, este anuncio de Nintendo 64 mostraba una montaña llena de tablas de snowboard devenidas en lápidas. "Los expertos estarían de acuerdo: mejor practícalo en casa".



▲ **GAMEBOY ADVANCE.** Nintendo también se rió de la muerte en este anuncio de su portátil de 32 bits para jugar donde quisiéramos... incluso en mitad de un salto en paracaídas, con el riesgo de acabar estampado contra el suelo.



◀ **ETERNAL DARKNESS.** Uno de los muchos juegos de culto de GameCube tuvo una publicidad a la altura de su locura. He aquí a un pobre infeliz afeitándose que, en lugar de verse a sí mismo, en el espejo veía a tres personajes históricos invitándole a rebanarse el gaznate. "No jugarás con *Eternal Darkness*; él jugará contigo".



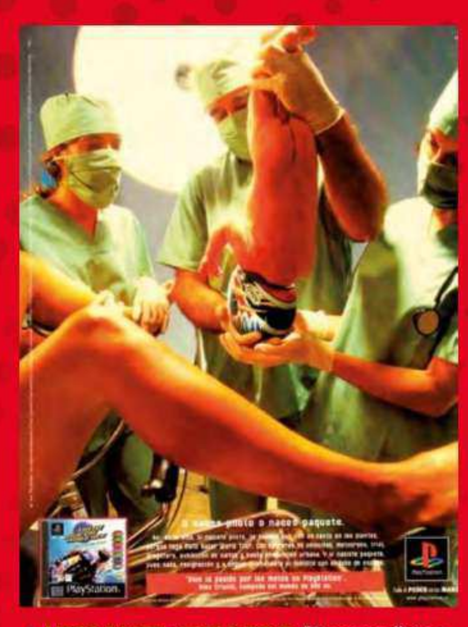
En los tiempos que corren, la publicidad se ha vuelto bastante aséptica y, en general, se procura no pisar ningún charco, aunque sólo sea porque las redes sociales puedan magnificar el salpicón. Aunque a veces es con razón, hay quien tiene la piel muy fina... Sin embargo, en el pasado, no había miedo ninguno a herir sensibilidades y cualquier idea era buena para impactar, por sensacionalista que fuera: malos tratos, muertes, accidentes de coche, referencias religiosas, vísceras...



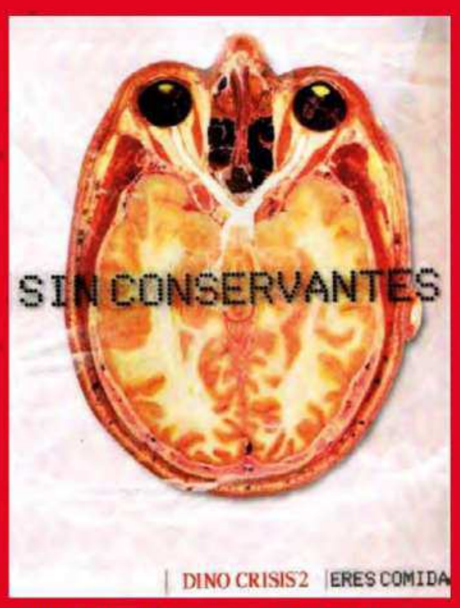
MEGA CD. "Pasan los años y no tienes tu Mega CD, te salen arrugas de la envidia y tus ojeras te delatan [...]. Aprovéchate. Mañana es tarde". No sabemos si a la pobre anciana se le acabaría la partida, pero sí sabemos que es difícil ser más explícito.



SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN. La anatomía humana ha dado pie a muchos tipos de anuncios, pero las dentaduras de balas no se dejan ver con mucha frecuencia. Era "hora de enseñar los dientes", y Sony lo hizo con una sonrisa Profident.



MOTO RACER: WORLD TOUR. "O naces piloto o naces paquete" era la consigna de este anuncio, en el que un bebé salía del útero materno ataviado con el casco de Álex Crivillé, que había sido campeón del mundo de 500cc la temporada anterior.



DINO CRISIS 2. "Eres comida", y así te debían de ver los dinosaurios que te asaltaban en este recordado survival horror de Capcom. Es bueno saber que los animalitos comerían sano, sin convervantes de ningún tipo que adulteraran el sabor a humano.



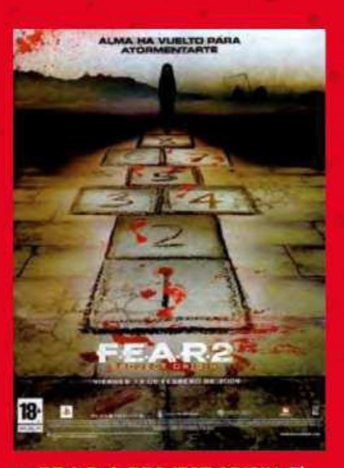
MEDIEVIL. "El juego en el que antes de empezar ya estás muerto". Una verdad mayor que un templo sirvió para promocionar la aventura del difunto Sir Daniel Fortesque, "un juego de muerte". ¿Será por eso que la saga lleva tantos años criando malvas?



SATURN. Otra salvajada de Sega en la que se pedía entregar el corazón al ritmo cardíaco de juegos como *Virtua Cop* y *Sega Rally*, así como dejarse los oídos y la piel o sacarse los ojos... pero sin necesidad de gastarse un riñón. Una genialidad.



SOLDIER OF FORTUNE: GOLD EDITION. Este juego transcurría en lugares como Japón, Siberia, Irak o Uganda, y se instaba a traer "no cucharillas de plata o sombreros mexicanos, sino graves lesiones y cuatro cabezas nucleares".



F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN. El juego de la rayuela, en versión sanguinolenta, inspiró esta publicidad, en la que se recordaba que la niña Alma volvía para atormentarnos. Para rematar la faena, el juego se puso a la venta un "Viernes 13"...

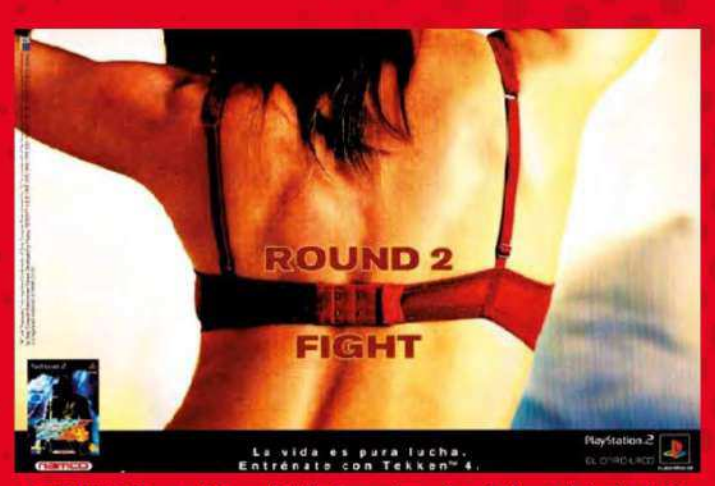


GRAN TURISMO. En lugar del célebre lema del "simulador de conducción real", esta publicidad del primer *GT* apostó por otra frase: "Un juego tan real que no parece un juego". Un desguace de coches servía para ejemplificar su exigente conducción.

INSINUACIONES SEXUALES



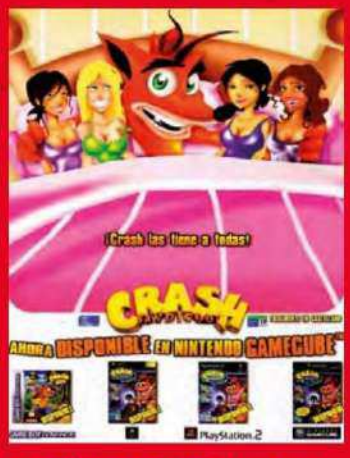
▲ SATURN + TOMB RAIDER. Lara Croft, con su busto poligonal, se convirtió en un mito erótico desde su primera aventura (muchas portadas de HC dan fe), y este pack de Saturn con el juego venía acompañado de este mensaje: "Va a ser muy difícil volver a ver una chica como ésta, en tan buena compañía y por tan poco".



▲ TEKKEN 4. Dentro de las publicidades sexistas, ésta del juego de lucha de Namco tenía un pase, gracias a su divertido enfoque. Con el lema de que "la vida es pura lucha", se asoció el típico mensaje que suena al principio de cada combate ("Round 2, fight") con lo complicado que resulta desabrochar un sujetador.



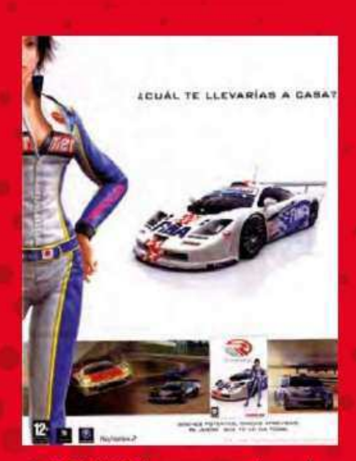
▲ SONIC R. Este anuncio comparaba el deseo de tener este juego de velocidad de Saturn con otro más carnal: "Sólo hay una cosa que desees tanto en 3D, pero, de momento, no puedes jugar con ella en el salón de tu casa".



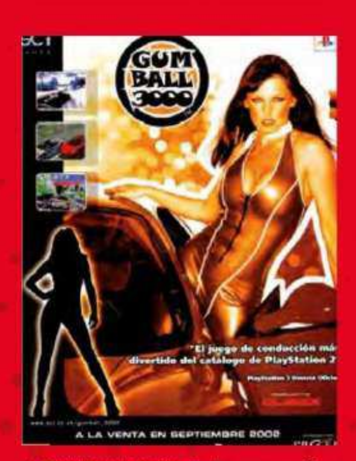
▲ CRASH BANDICOOT. La que fuera mascota oficiosa de PlayStation acabó llegando a otras consolas, tras adquirir Activision sus derechos. "¡Crash las tiene a todas!", se decía, con el marsupial metido en la cama con cuatro chicas.



◀ DEAR OR ALIVE 2. Si hay una saga que ha explotado la voluptuosidad de sus luchadoras hasta el extremo, ésa es, sin duda, ésta de Tecmo. En este anuncio de su segunda entrega para Dreamcast, podíamos ver a Kasumi en bikini, acompañada de un mensaje picantón: "¿No es lo suficiente para ti?".



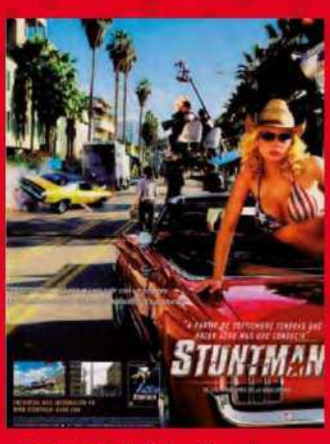
▲ R RACING. Las carreras de coches han tenido siempre un tono machista, con sus azafatas. "Coches potentes y chicas atrevidas: el juego que te lo da todo. ¿Cuál te llevarías a casa?". Eso se preguntaba este cartel de Namco.



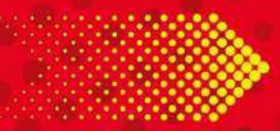
▲ GUMBALL 3000. En la generación de PlayStation 2, Xbox y Gamecube, fueron muchos los arcades de velocidad que trataron de darse a conocer de la mano de chicas cañón, como ésta embutida en un mono de látex.



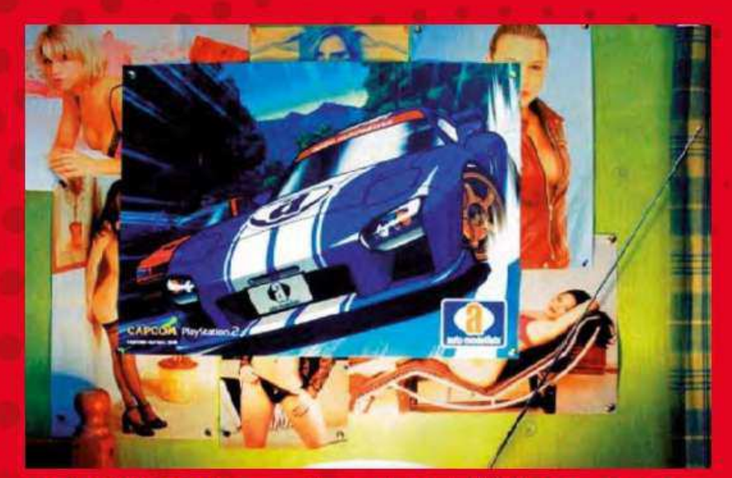
▲ SEGA TOURING CAR. He aquí una petición de testosterona. Aparte del mensaje principal, en pequeño, se leía esto: "Para ganar, tendrás que echarle algo que no se consigue en la autoescuela: grandes dosis de valor".



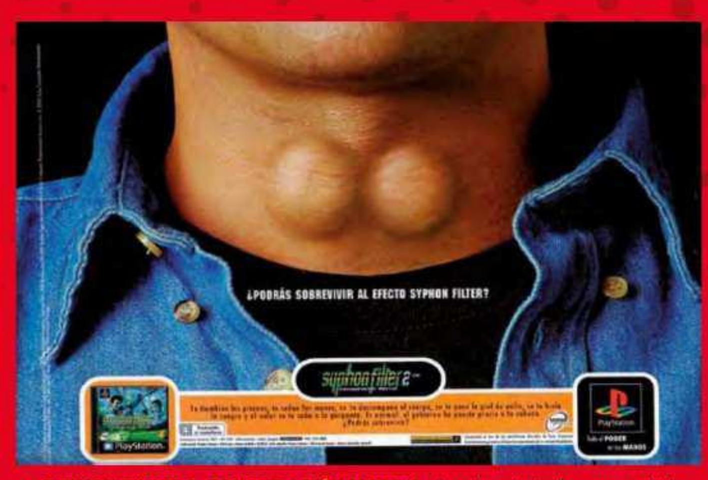
▲ STUNTMAN. "Afrontémoslo: ¿Quién quiere salir con un hombre que conduce con las cuatro ruedas sobre la carretera?". Esta petición de hombría venía acompañada de una rubia con un bikini del Tío Sam.



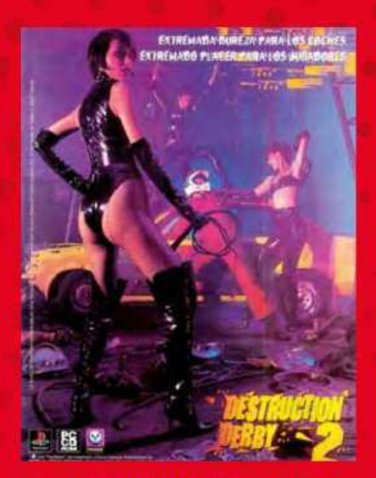
La industria de los videojuegos ha sido siempre bastante machista, y eso se observa en muchas publicidades antiguas enfocadas exclusivamente al público masculino. Lara Croft fue un icono erótico hasta hace nada, y no fueron pocos los juegos que echaron mano de chicas atractivas para llamar la atención, aunque estuvieran traídas por los pelos, a veces con mensajes muy gratuitos. No faltaban tampoco las referencias testiculares para ejemplificar ciertas ideas. Eso ya no se ve hoy día.



▲ **AUTO MODELLISTA.** Este peculiar arcade de velocidad de Capcom, que apostó por un estilo visual de cel shading, se marcó esta publicidad tan gratuita, en la que un póster del propio juego tapaba estratégicamente a varias chicas en paños menores y a alguna que, directamente, estaba como Dios la trajo al mundo.



▲ **SYPHON FILTER 2: CONSPIRACIÓN MORTAL.** Asociar el miedo a una subida de testículos es algo habitual. "Te tiemblan las piernas, te sudan las manos, se te descompone el cuerpo, se te pone la piel de pollo, se te hiela la sangre y el valor se te sube a la garganta". El mensaje en pequeño era sutil, pero no así la imagen.



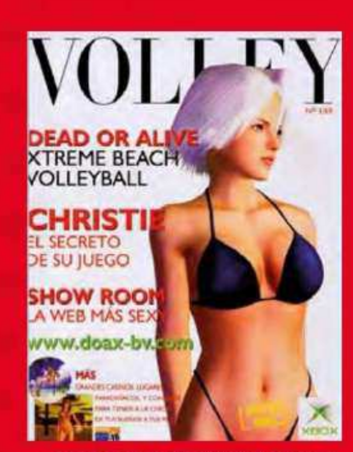
▲ **DESTRUCTION DERBY 2.** "Extremada dureza para los coches y extremado placer para los jugadores". Vinculándolo a la destructiva jugabilidad, este anuncio era una oda al masoquismo, "femme fatale" con látigo incluida...



▲ **F1 RACING CHAMPIONSHIP.** "A veces, me pregunto si mi marido es realmente piloto de Fórmula 1", se preguntaba esta chica mientras pasaba la aspiradora. Para rematar, esto: "Esta simulación va a confundir a más de una".



◀ **TOMB RAIDER 3: ADVENTURES OF LARA CROFT.** Esta publicidad jugaba con el doble sentido de su lema en inglés. "Lara's back" significa tanto "Lara está de vuelta" como... "el trasero de Lara", así que a alguien se le debió de ocurrir que era buena idea mostrar sus posaderas en primerísimo plano y olvidarse de su cara.



▲ **DEAD OR ALIVE: XTREME BEACH VOLLEYBALL.** Tecmo llevó más allá el tono sexual de su saga estrella con este spin-off de voley playa, en el que las féminas iban ataviadas con bikinis para mostrar aún más cacho.



▲ **BMX XXX.** A diferencia de otros, este juego sí puede decir que su publicidad sexual era representativa del producto, pues había vídeos de strippers y el editor de personajes admitía las mujeres a pecho descubierto.

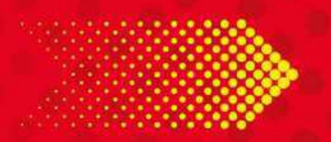


▲ **MANAGER DE LIGA 2003.** Además de simular un orgasmo, se hacía una referencia al matrimonio: "Siempre junto a tu equipo, en las penas y en las alegrías, en la salud y la enfermedad, en la pobreza y en la riqueza...".



▲ **HAVEN: CALL OF THE KING.** "Posiblemente, la mejor aventura que vivirás en tu habitación este año". Así se promocionaba este juego, con una chica en lencería haciendo esperar a su chico de brazos cruzados.

SIMPATÍA SIN PAR





▲ **THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME / GOLDEN EYE 007.** Nintendo presumió de algunas exclusivas, elegidas como mejores juegos de su año, con este tipo de anuncios, en los que se recordaba que hacía falta una N64 para jugarlas. De nada servía meter el cartucho en "periféricos" como walkmans o tostadoras.



▲ **TEKKEN 4.** El juego de Namco para PlayStation 2 no sólo tuvo el anuncio del sostén, sino también este otro, unisex, en el que se relacionaba el grito de inicio de los combates con una de las tareas del hogar más sacrificadas: planchar la ropa. Lo bueno es que, al menos, el paso de lavar y tender ya estaba superado.



▲ **BUBSY.** He aquí a un personaje puesto a caldo por su propia compañía. Al menos, se defendía en su bocadillo: "Juega con el gato más simpático, guapo, maravilloso, veloz, valiente... ¡Por favor, los autógrafos, de uno en uno!".



▲ **YOSHI'S ISLAND: SUPER MARIO ADVANCE 3.** La revista del corazón "Chau" (una parodia de "Hola") copaba este anuncio, en el que Yoshi abría las puertas de su casa y rompía su silencio: "Mario me debe parte de su éxito".



◀ **KIRBY'S DREAM LAND 2.** Aquí, se puede ver a un pobre padre con cara de estreñido que ha sido atado de pies y manos por su propio hijo. ¿El motivo? Haberle quitado el nuevo *Kirby* para Game Boy. Así, seguro que aprendió a no jugar con la ilusión de un niño.



▲ **ASTÉRIX Y OBÉLIX.** Nadie se había parado nunca a pensar en el sufrimiento de los jabalíes que se zampaban los galos de esta saga... hasta que vimos a este cerdito, que pedía ayuda para no acabar devorado.



▲ **SUPER METROID / METROID II.** Estas mujeres empezaron estos juegos en 1994 y, en 2050, seguían en ello. Una "no besó nunca a un chico", otra "se perdió la selectividad" y la última "nunca fue invitada a una fiesta".

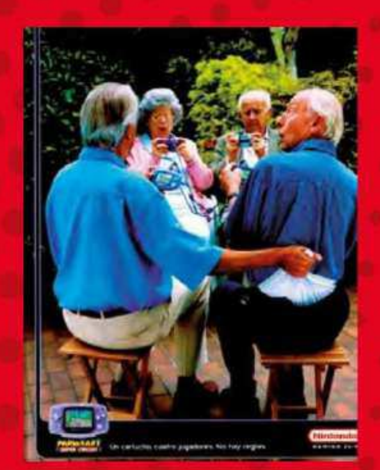


▲ **THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME.** Viendo la que se le venía encima, Ganon ya buscaba nuevo empleo en este anuncio, instando a Shigeru Miyamoto a abstenerse. "Muy pronto, Zelda estará en la calle".



▲ **MARRANOS EN GUERRA.** Así quedaban los protagonistas porcinos de este juego bélico. "¡Vamos a trinchar un poco de lacón! Gana la guerra o conviértete en mercancía de charcutería. ¡Lucha como un marrano!".

La letra, con humor entra. No hay ningún recurso mejor que la simpatía para hacer que una publicidad cale entre el público de todas las edades, y las compañías nos han deleitado a lo largo de la historia con infinidad de anuncios graciosos capaces de sacar una sonrisa hasta al más cascarrabias. Humor absurdo, parodias, parecidos razonables, frases hilarantes, personajes que se ríen de sí mismos, preocupantes premoniciones... Todo vale en el humor, con la ventaja de que hay mucho margen de actuación para no molestar a los "pieles finas" ni meterse en berenjenales.



▲ MARIO KART: SUPER CIRCUIT. ¿Quién dijo que los videojuegos eran cosa de niños? Aquí, cuatro ancianos se hacían la puñeta usando el cable Link de Game Boy Advance. No contento con liarse a caparazón limpio, uno optaba por tirar del calzón a otro.



▲ VIRTUA FIGHTER 4. "El verdadero maestro sólo se enfrenta a oponentes que merecen la pena". Según la cuarta entrega de la saga pionera de la lucha tridimensional, que un perro se te enganche a la entrepierna no es motivo suficiente para perder la concentración.



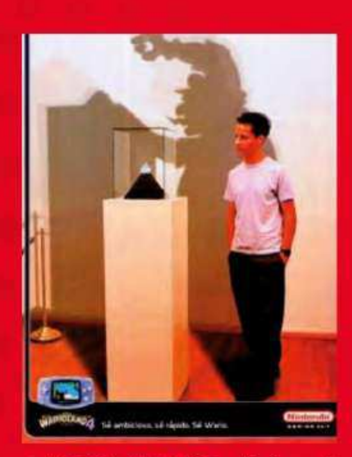
◀ 007: EL MAÑANA NUNCA MUERE. James Bond es uno de los personajes más elegantes del cine de acción, así que, para promocionar un videojuego inspirado en una de sus películas, nada mejor que sustituir su pajarita por un Dual Shock negro.



◀ APE ESCAPE: LA INVASIÓN DE LOS MONOS. No sólo Los Simpson predijeron que Donald Trump haría carrera política. Este juego de PlayStation ya previó, allá por el lejano 1999, que alguien como él podía acabar ocupando la Casa Blanca si nadie lo remediaba...



SUPER SMASH BROS. La primera entrega del spin-off de lucha entre personajes de Nintendo llegó acompañada de publicidades como ésta, en la que Donkey Kong, Samus, Mario, Fox, Yoshi, Pikachu, Kirby y Link aparecían vendados de los pies a la cabeza. ▶



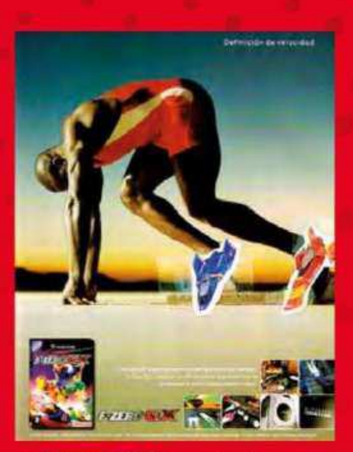
▲ WARIO LAND 4. "Sé ambicioso, sé rápido, sé Wario" era el lema de este juego de GBA, cuyo anuncio advertía del sombrío riesgo de convertirse en ladrón si uno se acercaba demasiado a un diamante metido en una urna.



▲ SONIC ADVENTURE. Uno de los títulos de la hornada inicial de Dreamcast llegó acompañado de este anuncio, que instaba a cuidarse de intentar correr como Sonic. El texto pequeño presumía ya de los 60 fps.



▲ SOUL CALIBUR 2. Estos dos hombres trajeados se enfrentaban empuñando una ristra de longanizas y una planta, en vez de con armas blancas. Pese a su potencia, un asterisco avisaba de su no inclusión en el juego.



▲ F-ZERO GX. Años antes de que Usain Bolt nos deslumbrara, este arcade de GameCube ya nos enseñó lo que era la velocidad. ¿Se considerará dopaje tecnológico ponerse dos naves supersónicas por zapatillas?

DOBLES SENTIDOS

Jugar con la ambivalencia léxica, retorciendo las palabras o asociando determinados mensajes con determinadas imágenes y temáticas, se tradujo en muchas publicidades para el recuerdo, con referencias al fútbol, la ciencia, la medicina, la distinción de sexos, el lavado de ropa...



▲ **WARIO LAND 3.** Los anuncios de detergente siempre hacen hincapié en el tema de los colores, así que Nintendo abrazó esa idea para ilustrar el gran aprovechamiento que hacía este juego de una consola como Game Boy Color, con su "fórmula mejorada".



▲ **SUPER KICK OFF.** Aunque no hay una referencia explícita, seguro que Diego Armando Maradona inspiró este anuncio con su "Mano de Dios" en el Mundial de México 1986. "Ahora, los goles los marcarás con la mano, a los mandos de tu Sega Master System II".



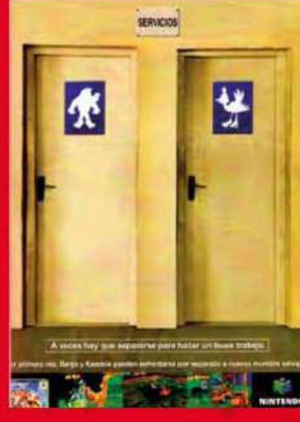
◀ **DARK SOULS.** La edición *Prepare to Die* de este juegazo vino acompañada de esta publicidad, en la que una mujer se veía sorprendida en la sala de espera de un quirófano por dos caballeros que aguardaban turno para ser los siguientes en morir ("otra vez, y otra vez, y otra vez...").



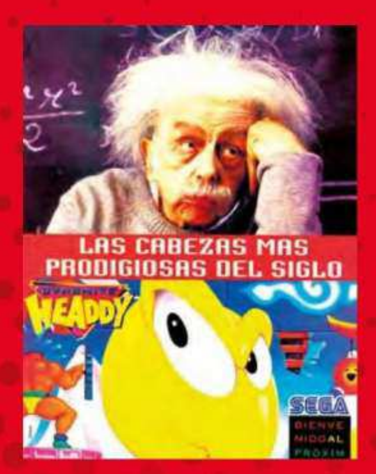
◀ **DRACULA.** Un juego sobre el personaje de Bram Stoker no sería nada sin sangre, así que, en este anuncio, se buscaban donantes generosos. "Basado en la escalofriante película, te atacará directamente a la yugular", se afirmaba.



◀ **ZELDA: ORACLE OF SEASONS / ORACLE OF AGES.** Game Boy Color recibió dos entregas simultáneas de *Zelda*, una basada en las estaciones y otra en los viajes temporales. "Una aventura tan grande que necesita dos partes" fue el lema escogido.



◀ **BANJO-TOOIE.** Tras formar tándem en *Banjo-Kazooie*, en esta secuela el oso y el ave separaban sus caminos. Aprovechando que el primero era macho y la segunda hembra, se ejemplificó esa idea con la de los baños separados por sexo.



▲ **DYNAMITE HEADDY.** En una conveniente asociación de ideas, Sega comparó al cabezudo protagonista de este plataformas de los años 90 con Albert Einstein, autor de la teoría de la relatividad varias décadas antes. Dos "cocos".



▲ **DEAD OR ALIVE.** "El cura de mi barrio, a menudo, me decía: Hijo mío, siempre es mejor dar que recibir". Con este ingenioso juego de palabras, se promocionaba la primera entrega de la longeva saga de lucha de Tecmo".



◀ **POWER RANGERS: THE MOVIE.** El conocido teorema de que la energía ni se crea ni se destruye (sólo se transforma) inspiró la publicidad de este beat'em up protagonizado por los famosos personajes de los 90 y sus zords. ¡A metamorfosearse!

SPAIN IS DIFFERENT

Cada país es un mundo, y en el nuestro tuvimos algunas publicidades adaptadas de lo más divertidas, ya fuera usando expresiones del imaginario popular, haciendo proclamas políticas, tirando de famosos... Hubo muchas más, pero aquí tenéis algunas de las más legendarias.





DONKEY KONG COUNTRY. "Mientras unos se ganan la vida haciendo el fistro... adivina qué gorila llegará a ministro". La referencia a Chiquito de la Calzada, para hacerla rimar con el cargo político (y para reírse veladamente de Mega Drive), sigue siendo una genialidad más de veinte años después.

JET SET RADIO. Uno de los juegos más sorprendentes de Dreamcast estuvo acompañado en España por esta publicidad. Aprovechando la ambientación grafitera, se reivindicaba la soberanía de Gibraltar con una pintada sobre el Palacio de Buckingham.





THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK. Para celebrar el lanzamiento del primer *Zelda* en español, se le puso a la espada kokiri una etiqueta de "fabricada en Toledo", ciudad famosa por su acero.



NBA 2K. "Para jugar en la mejor liga de baloncesto del mundo, ya no tienes que medir 2,50 y ser americano". Así se presentaba en Dreamcast la primera entrega de una de las mejores sagas deportivas de la historia.



PC FÚTBOL 4.0. Una de las sagas más recordadas del software patrio tiró de un futbolista-comentarista foráneo como Michael Robinson para ganar peso. "La informática abre nuevas y sorprendentes posibilidades".



SEGA WORLDWIDE SOCCER 2000. La famosa frase que Louis van Gaal, exentrenador del Barça, le espetó a un periodista en una rueda de prensa inspiró esta publicidad, aunque invirtiendo sus polos opuestos.



RESIDENT EVIL. Así se anunciaba la versión para Saturn del survival horror de Capcom: "Imagínate cómo tienen que ser las imágenes más fuertes de *RE* para que hayan sido censuradas. O mejor no te lo imagines y píllatelo ya".



KIRBY'S PINBALL LAND. La cantinela para determinar si ya se tenía un cromo o no inspiró este anuncio. "Cuando veas una cara 'sí le', puedes estar seguro de que ya ha jugado con la última y más fantástica aventura de Kirby".



ELECTRONIC ARTS. Seguro que siempre os habíais preguntado qué aspecto tenía el Tato. Pues EA nos sacó de dudas con estas ofertas para juegos como *Mirror's Edge*, *FIFA 09* o *Dead Space*: era un señor mayor con bastón y feliz como una perdiz.



REDACCIÓN
Redactor Jefe **Alberto Lloret**

Redacción Bruno Sol, Francisco Javier Cabal, Marcos García, Rafael Aznar

MAQUETACIÓN
Jefa de Maquetación **Laura García Huertos**
Maquetación **Sara Fargas**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA



AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Directora Financiera y de Recursos Humanos **Úrsula Soto**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Javier Matallana**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Subdirector Comercial **Daniel Gozlan**
Directora de Publicidad Entretenimiento **Noemí Rodríguez**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

SOCIAL MEDIA Nerea Nieto

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta 28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES 902 540 777 suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA, HISPANOAMÉRICA Y PORTUGAL SGEL. 916 576 900

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676 Printed in Spain.

Depósito Legal M-51281-2007

Revista miembro de ARI 

Queda prohibida la reproducción total o parcial, por cualquier medio o en cualquier soporte de los contenidos de esta publicación sin el permiso previo y por escrito del editor.

Importante información legal: De acuerdo con la vigente normativa sobre Protección de Datos Personales, informamos de que los datos personales que nos faciliten formarán parte de un fichero responsabilidad de Axel Springer España S.A. con objeto de gestionar tu solicitud, y enviarte información comercial de éstos sectores editorial, automoción, informática, tecnología, telecomunicaciones, electrónica, videojuegos, seguros, financiero y crédito, infancia y puericultura, alimentación, formación y educación, hogar, salud y productos farmacéuticos, ocio, gran consumo, cuidado personal, agua, energía y transportes, turismo y viajes, inmobiliario, juguetería, textil, ONG y productos/servicios para animales y mascotas. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España S.A. C/ Santiago de Compostela 94, 2ª. 28035 Madrid.

Nos gusta lo RETRO

¡Viejuno!

Ya a la venta

¡VIEJUNO!

LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS

retro GAMER

EL TESORO GRIS: SUPER NES MINI

EL CEREBRO DE LA BESTIA, EN LA PALMA DE TU MANO

30 AÑOS DE FINAL FANTASY

La saga que convirtió el JRPG en un fenómeno mundial

Virtua Fighter

YU SUZUKI NOS CUENTA EN EXCLUSIVA LA CREACIÓN DE LA RECREATIVA QUE REVOLUCIONÓ LOS JUEGOS DE LUCHA

EL IMPACTO DE SCRAMBLE

LA HISTORIA DEL CLÁSICO DE KONAMI Y SUS MEJORES CONVERSIONES

ENTREVISTAMOS A NOBUO UEMATSU

EL LEGENDARIO COMPOSITOR NOS HABLA DE SUS OBRAS FAVORITAS

AVENTURAS DE TEXTO

COLOSSAL CAVE, JORGE BLECUA Y EL AFFAIRE DINAMIC-MAFALDA

Nº 21 PRECIO 6,95€

KORONIS RIFT | STARCRAFT | THE NINJA WARRIORS | SABOTEUR 2 | ZAXXON | PLATOON

LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS



Si te has quedado sin los anteriores, consíguelos en nuestro Store.: store.axelspringer.es/retrogamer

RETRO HOBBY

VOLUMEN 2

132 páginas dedicadas en cuerpo y alma al videojuego clásico, con contenidos tan apasionantes como éstos...









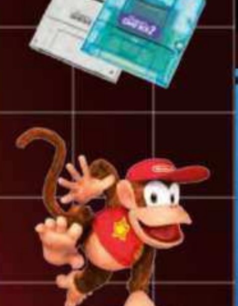
ATARI: EL ORIGEN DE TODO

Descubre la génesis de la compañía que dio forma a la industria de los videojuegos



EL LEGADO DE SEGA

Rendimos homenaje a dos de sus primeros sistemas, Master System y Game Gear









CURIOSIDADES

Desde prototipos que no llegaron a las tiendas a un repaso a la historia del Full Motion Video

DÉCADAS DE DIVERSIÓN

Celebramos los aniversarios de SNES y de sagas legendarias como Contra o Street Fighter







COMPAÑÍAS MÍTICAS

De Data East a HAL Laboratory, Intelligent Systems, Treasure o la Sega inédita en consolas

PUBLICIDAD DE OTRA ÉPOCA

La rivalidad más encarnizada de los años 90, retratada a través de las páginas de publicidad



